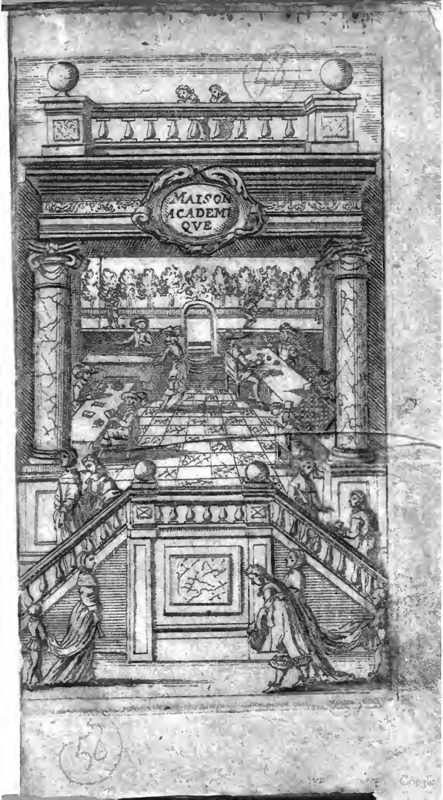

BIBLIOTECA NAZ.
Vittorio Emanuele III
XXXV
B
50
NAPOLI


MAISON ACADEMIQVE

LA
MAISON
ACADEMIQVE,
ONTENANT LES IEVX

Picquet,
Hoc,
Tric-Trac,
Hoca,
a Guerre,
a Paulme,
Billard,
Palle-mail,
rs Ieux de Cartes,
se joüent en diffe-
tes façons;

Des 4.parties du monde,
De la Chronologie,
Des Villes de France,
Du Cupidon,
De la Choüette,
Du Renard & de la Poulle,
De l'Oye,
Des Eschets,
Des Blasons & Armoiries
Des Proverbes,

utres Ieux facetieux & divertissans.





A LYON.

ez CLAVDE LANGLOIS, & MATHIEV LIBERAL.

M. DC. LXXIV.
Avec Permission.

FR

N

des
rite
ccm
lieu
pas
frir
ie n
Roy
der



A MONSIEVR, FRERE VNIQVE DV ROY.

MONSEIGNEVR,

Qui n'adresseroit aux Grands que les presens proportionnez à leurs meites, les hommes seroient privez de la mmunication qui est le plus beau ieu de societé civile, & ie n'aurois as auiourd'huy la temerité de vous ofrir ces petit fruits de mon travail, si e ne sçavois que vostre grandeur toute Royale, est assez genereuse pour regarler avec un œil d'agrément & bonne

volonté; aussi bien les effets d'une foible reconnoissance (qui partent d'une basse main) que le puissant effet de quelque service de quelque personne plus considerable. La vivacité de vostre iugement dont les brillans se font reconnoistre à discerner si prudemment dans l'inegalité des conditions, ce que vostre generosité veut rendre à un chacun, m'a fait croire que si i'entreprends trop de vous presenter des ieux moins dignes de vos occupations serieuses: vous les prendrez comme un prelude & un avantgoust à la lecture des Livres plus necessaires pour achever & mettre la derniere main aux riches talens que la nature a iettez avec profusion par les adresses que luy en a suggerez son Autheur dans vostre belle Ame, C'est pour lors qu'apres vous estre esgayé de passer les yeux legerement sur ce livre icy, vous vous attacherez plus à loisir sur ceux là qui vous apprendront comme quoy les per-

sonnes de vostre Illustre sang se sont renduës recommandables à la posterité par leur iustice, pieté, & religions, qui nous donneront cet advantage de voir sur nos vieux iours vn ieune Prince l'Illustre reieton des Charles, des Louys, des Philippes, faire refleurir la Croix, iusques dans les sablons de l'Arabie, & estouffer dans le sang impie des Barbares sectateurs de Mahomet, vn feu que les larmes des ames les plus saintes n'a peu esteindre iusques à present. C'est le veu de tous les Chrestiens c'est le desir passionné de tous les François, c'est le bon heur que souhaite,

MONSEIGNEVR,

De vostre grandeur Royalle,

Le tres-humble, tres-fidelle, & tres-obeissant serviteur, C.L.

EXTRAIT DV PRIVILEGE du Roy.

LE Roy par ses lettres Patentes le 18. d'Avril 1659. signé Guitonneau, a permis à Estienne Loison Marchand Libraire à Paris, d'Jmprimer vendre & distribuer durant le temps & espace de six ans entiers,& accomplis, le livre intitulé *La Maison Academique, contenant vn recueil general de tous les jeux divertissans*; Et cependant deffences à tous Marchands Libraires Imprimeurs, & autres d'imprimer ou faire imprimer ledit Liure, ny méme d'en extraire quelques jeux particuliers, sans le consentement dudit Loison, ou de ceux qui auront droit de luy, à peine de quinze cens livres d'amande, & confiscation des exemplaires contrefaites, ainsi qu'il est plus expresse-

ment ſpecifié par leſdites lettres de Privilege.

Regiſtré ſur le Livre de la Communauté le ſeiziéme juin 1659. Signé BECHET Sindic.

Les exemplaires ont eſté fournis

Achevé d'imprimer pour la premiere fois le premier Iuillet 1659.

PERMISSION.

SVr la requisition de Claude Langlois, à ce qu'il luy soit permis d'imprimer le Livre intitulé *La Maison Academique contenant vn recueil general de tous les jeux divertissans*, attendu que le Privilege accordé a Estienne Loyson est expiré, veu ledit privilege du dixhuictiéme Avril, 1659.

Ie n'empéche pour le Roy qu'il soit permis audit Langlois d'imprimer le susdit Livre & que les deffences ordinaires luy soient accordées pour trois années, A Lyon ce 12. Mars, 1674.

VAGINAY.

CONSENTEMENT.

SOit fait suivant les Conclusions du Procureur du Roy, A Lyon ce 12. Mars, 1674.

DESEVE.

TABLE DES IEUX DE LA *Maison Academique.*

L A



LA MAISON

ACADEMIQVE.

LE IEV

DV PICQVET,

Comme il se ioüe à present.

PREMIEREMENT, il faut oster d'vn Ieu de Cartes tous les deux, trois, quatre, cinq, & joüer du reste, qui se monte à trente-six.

Apres l'on convient de ce que l'on veut joüer, en combien, ou en quel nombre, qui est ordinairement cent : mais cela est au choix des joüeurs, de dire tant & si peu qu'il leur plaira : & celuy qui premier arrive audit nombre gaigne ce qui a esté tenu & accordé.

Voulant joüer, l'on regarde à qui donnera les cartes : car c'est vn grand desavan-

tage pour celuy qui les donne, & pour ce faire chacun prend les cartes, tant & si peu qu'il luy plaist, pourveu qu'il y en en ait plus d'vn:car elle ne se peut couper, puis qu'elle se peut reconnoitre en les renversant. Celuy qui monstre la carte de moindre valeur, c'est à luy à donner les cartes:& si par hazard (cóme il arrive souvent par la haste que l'on a en retournant) il en eschapoit quelqu'vne qui tombât sur le tapis, l'on n'y doit avoir egard, ains à celle qui demeure dans la main avec les autres cartes que l'on a coupé.

Les cartes valent les points qu'elles portent,reservé l'As qui vaut onze, tellement qu'il emporte le Roy,le Roy de Dame,& la Dame le Valet,& le Valet le dix, & ainsi en descendant jusques au six, qui est la moindre.

Lors celuy qui a coupé la moindre carte mesle les trente-six, & les presente à l'autre qui en fait deux pars,pourveu que ce soit nettement ; car qui couperoit en éparpillant les cartes,cela ne vaut rien, & faut reméler & donner à couper pour en faire deux parts, lesquelles étant rassemblées par celuy qui les à presentées, il les distribuë par tel nombre qu'il luy plaist,

pourueu qu'il,ne soit plus haut que quatre & moins que deux,& continuë par le nombre qu'il a commencé iusques à ce que chacun en ait douze, & les douze qui restent,il les pose sur le tapis,vis à vis de celuy contre qui il iouë,& de luy : lors chacun ayant regardé ses cartes,si le premier se trouue n'auoir aucun figure parmy icelles, il dit à l'autre , i'ay blanche ; c'est pourquoy ie veux escarter vn tel nombre de mes cartes : & afin que ie vous monstre ma blanche, escartez premierement des vostres tel nombre qu'il vous plaira ; ce qu'estant fait le premier luy monstre toutes ses douze cartes blanches , que l'autre peut voir à son loisir , c'est à sçauoir qu'il n'y en ait de renuersées, ou cachées par malice ; lors celuy qui a la blanche conte dix point pour icelle, & les reassamblant il escarte celle qu'il iuge à propos : mais il est obligé au nombre qu'il a dit premierement. Cela fait il prend des douze cartes restées pareil nombre qu'il a escarté : & s'il se trouue que l'autre ait carte blanche comme le premier , bien qu'elle soit de plus haut point elle demeure pour coupance,& empesche le Picq & Repicq du premier.

Et notez que celuy qui est le premier a vn grand auantage.d'autãt qu'il peut prẽdre des douze cartes restées,iusqu'a huit & non pas dauantage,en ayant écarté autant des siennes premierement : & est à son choix,selon la disposition de son jeu, d'en prendre moins, sçauoir 1.2.3.4.5.6.& 7.en ayant(comme dit est) premierement écarté pareil nombre des siennes:& s'il en prend moins que huit,il peut voir le reste des huit,les remettãt apres les auoir veuës sur le reste en mesme ordre comme il les a trouuées,& l'autre peut par apres prendre le reste,ou si peu qu'il voudra,écartãt aussi pareillement pareil nombre des siennes, & s'il ne prend tout,le premier les pourra voir apres que les voir,de quelle peinture il desire joüer, ce qui l'oblige à faire ce qu'il dit.

Et si d'auanture par inaduertance,ou par malice il disoit,je ietteray d'vne telle peinture,& il se trouuera que l'ayãt écartée ou autrement,il n'en eust point du tout,alors il est obligé de ietter de celle qu'il plaira à l'autre luy donner:& remarquez que tant le premier que le dernier, il est toujours cõtraint à tout le moins décarter vne car.

te, quelque beau jeu qu'il ait pour en prendre.

Apres que les cartes sont données, que l'on à écarté & pris chacun ce qu'il luy faut, le premier conte tout haut, ou dit à l'autre le nombre des points qu'il à d'vne peinture en plus grande quantité & autant de dixaines qu'il en a; si l'autre n'en à autant ou plus, il conte autant de points, comme trente valent trois, & quarante valent quatre, & ainsi en montant; & notez que trente cinq valent autant que quarante, ainsi ensuivant: mais trente six, trente-sept, trente-huit, & trẽte neuf, ne valent pas plus que trente cinq; comme aussi trente vn, trente deux, trente trois, & trente quatre, ne valent pas plus que trente, & ainsi de tous autres nombres qui se peuvent conter en montant.

Apres que l'on est d'accord de ce point (qui s'appelle la ronfle) le premier conte, & dit à l'autre les sequences, s'il y en a, qui sõt appelées tierces, quartes, quintes, sixiémes, septiémes, huictiémes, & neufiémes, selon la quantité des cartes qui se suivent, d'vne méme peinture ou façon, qui sont pour les tierces, commençant par les plus basses & allant toûjours en montant 6. 7. 8. 9. 10.

Valet, Dame Roy, & As, qui eſt la plus haute.

Les quartes ſont quand il y en a quatre de ſuitte, les quintes quand il y en a cinq, les ſixiémes, ſix, ſeptiémes, ſept, les huictieſmes, huict, les neufieſmes, neuf, & ainſi des autres qui ſont deuant, qui fait qu'on les appelle de tierces, quartes, quintes, ſixiemes ſeptiemes, huictiémes, & neufiémes, maior de Roy, de Dame, Valet, de dix, de neuf & de huict, qui eſt la moindre, & ſelon le nom de la carte la plus haute par ou elle finit: comme Dame, Roy, As, c'eſt vne tierce maior, & de Roy, ſi l'As n'y ſont, & ainſi en deſcendant.

Chacune tierce vaut trois points: les quartes quatre, les quintes quinze, les ſixiémes ſeize, les ſeptieſmes dix-ſept, les huictiémes dix-huict, & les neufiémes dix-neuf: leſquels points s'aſſemblent auec la blanche s'il y en a vne, & la ronfle.

Or il eſt a noter, que celuy qui à la plus haute tierce, quarte, quinte, ou autres qui ſuiuent de plus haute valeur, encore qu'il n'en euſt qu'vne, emporte toutes les autres moindres deuant ſon compagnon, en telle quantité qu'elles puiſſent eſtre qui pour cét effet demeureront nulle à celuy qui les aura, & l'autre pourra en faueur

d'vne tierce maior, en conter plusieurs moindres que celles qu'aura son compagnon; & tout de mesme d'vne autre sequence plus haute: comme par exemple. L'vn a vne tierce maior, vne tierce de Dame, de valet, ou moindre, & l'autre a vne tierce deRoy: Or d'autãt que par les tierces maior de l'vn, la tierce de Roy de l'autre demeurera nulle, celuy qui a la tierce maior peut cõter les autres tierces plus basses.

Plus la quarte annullit la tierce, & la quinte, la quarte, & ainsi suiuant: tellement que quiconque a vne sixiéme peut cõter tierce, quarte quinte, s'il les a encore que l'autre ait tierce, quarte & quinte de plus haute valeur que celles de celuy qui a la sixiesme, & ainsi faut faire de toutes choses semblables.

Apres les sequences l'on conte trois As, trois Roys, trois Dames, trois Valets, & trois dix, si on les a; lesquels trois de quoy que ce soit, valent chacun trois de point, & vont de mesme que les sequences: sçauoir les As, sont les plus hauts, puis les Roys, puis les Dames, apres les Valets, & finalement les dix; car pour les neuf, huict, sept, six, l'on ne les conte en sequence. Et peut-on en auoir

des trois As,& conter trois Dames, trois Valets,& trois dix,si l'on les a,encore que l'autre euſt trois Roys,bref s'y gouverner comme pour les tierces,quartes & quintes, & autres ſemblables ; ſi l'on à quatre As, quatre Roys,quatre Dames,quatre Valets, ou quatre dix , ils valent alors quatorze poins,qui ſont preferables les vns aux autres comme dit eſt.

Or tout cela eſtant fait,& chacun ayant conté & aſſemblé tous les points qu'il a, tant de la blanche, ronfle, ſequence, que As, Roys, Dames, Valets, & dix, le premier commence à jetter les cartes vne à vne comme à la triomphe, & conte pour chacune carte,vne juſqu'au dix,& du dix en bas ne peut rien conter; leſquelles cartes ſe levent par celuy qui jette les plus hautes ſur les moindres de la méme peinture & façon toutefois : car qui ietteroit vn ſix,ou autre carte d'vne peinture,& que l'autre n'ayant point de ladite peinture,iettât vn As,vn Roy,vne Dame,ou autre carte,il ne pourroit emporter ledit ſix,ny côter aucun point pour iceluy : car ce n'eſt que celuy qui leve,ou qui commence à jetter, qui peut conter,& la carte joüée,on ſe peut relever n'en ayant point : mais s'il ſe

trouue qu'il y en ait, il la peut releuer & en fournir, sans qu'on puisse pour cela imputer faute à celuy qui a fourny.

Comme l'vn a ietté vn As, Roy, Dame, Valet, ou dix, en iettant il conte vn, & l'autre iettãt vne carte sur icelle de plus haute valeur, & de la mesme peinture, l'emportera, & contera aussi vn point comme l'autre quand il a ietté: & puis sera à luy à commencer à ietter de quelle peinture il luy plaira, & continuer tant que l'autre puisse leuer: & ainsi ils poursuiuront l'vn & l'autre tant qu'ils aurõt de cartes en main, lesquelles à la derniere celuy qui la leue cõte deux points pour icelle, si elle vaut dix en nombre, & si c'est vn neuf, huit, sept, ou six il ne conte qu'vn point; & cela estant fait celuy qui a emporté le plus grand nombre conte pour cela dix points, & si en un chacun s'en trouue également, tous deux ne content aucunes choses d'icelles.

Apres chacun marque auec des iettons ou autres choses, tous les points qu'ils auront pû amasser: & si la partie n'est finie de ce coup, ils recommencent, à donner les cartes, ayant meslé icelles & fait couper: sçauoir celuy qui a esté le premier, c'est à luy à donner à l'autre, continuant ainsi ius-

ques à ce que l'vn des deux ait atteint le nombre qui a esté accordé au commancement:lequel accomply,si celuy qui a perdu veut ioüer encore,l'on coupe pour sçauoir qui fera le premier si toutesfois l'on a accordé au commencement que ce seroit comme la main finiroit ou iroit,car il ne faudroit en ce cas regarder qui feroit le premier,mais continuer alternatiuement à tonner,comme si l'on auoit acheué la partie.demeurant la liberté a l'vn & à l'autre de ne plus ioüer la partie estant acheuée, sans qu'aucune chose le puisse en rien obliger,bien qu'il fust le premier,& qu'il perdit. Et remarquez que la partie s'acheue par l'ordre qui est cy-deuant dit.

EXEMPLE.

Si tous les deux sont tant aduancez qu'il n'en faille à chacun que quatre ou cinq points pour acheuer,si l'vn à blanche,il a gaigné,la roufle va apres pour gagner,d'autant que la blanche se conte la premiere;mais s'il n'a blanche, la ronfle (comme dit est) se conte apres, & puis les sequences,puis les As,Roys,Dames, Valets, & dix,puis les points que l'on conte en ioüant ou leuant,& finalement les dix

points de cartes, qui ne ſe peuvent conter que les derniers & apres qu'elles ſont achevées de jetter.

Les coups remarquables.

Quiconque peut conter, tant en blanche ronfle.ſequence,As,Roys,Dames, Valets &dix,par trois,ou par quatre,qui peut (disje)ayant aſſéblé tous les points conter iuſques à trente,& ſans auoir iette aucune de ſes cartes, n'y que ſon compagnon ait rien conté au lieu de trente, il conte nonante & autant de points qu'il a au deſſus de trente, il conte autant de points auec les nonante,comme trente-vn,trente-deux,trente-trois, ou plus, il conte nonante-vn, nonante-deux, nonante-trois, & ſuiuans:& cela s'appelle Repicq. Plus, qui conte auec les meſmes choſes que deſſus & iettant de ſes cartes, & ſans que ſon compagnon conte ou iette aucune carte,qui conte(dis-je)iuſques à trente, au lieu de trente il conte ſoixante,& cela s'appelle Picq.

Or il eſt à noter,que ſi au lieu de dire ſoixante il diſoit trente,& continoit à dire trente-vn,trente-deux,ſe reprenāt il diſoit & trente du Picq, c'eſt ſoixante, ou nonante-deux,il ne perdroit pour cela ſon

jeu, mesmes quād ce seroit à la fin des cartes porueu qu'il n'eust (apres auoir marqué les points) meslé & fait coupper : & qui pis est, commencé à donner, car alors l'on n'est receuable à aucune chose, pour conter les trente du Picq que l'on perd.

Qui leue toutes les cartes, au lieu de conter dix, que l'on a accoustumé de cōter, il conte quarante, cela s'appelle Capot.

Se souuenant que si tous deux se trouuent auoir également de la ronfle, des sequēces, & des cartes, nul des deux ne côte, lesdites choses qui sont égales, n'y ayant en cela aucune primauté, ains seulement les points que chacun aura pû amasser, en iettant ou leuant les cartes.

Des hazards qui arriuent en ioüant, & des fautes que l'on peut commettre.

Premirement, qui donne ou prend plus de cartes qu'il ne faut, soit par mégarde ou malice, il est au choix de celuy qui est le premier de re[illegible]aire, ou de joüer; comme si celuy qui est le premier en a treize au lieu de douze, & qu'il veüille ioüer & ne point

refaire,il faut qu'il en écarte vne plus qu'il ne prend,afin que le dernier ait pareil nõbre que le premier:mais si c'est celuy qui donne qui en ait pris treize,n'estant qu'au choix du premier de refaire ou de jouër, d'autant que la faute ne vient que de celuy qui donne,le premier voulant joüer , en ayant pris tel nombre des cartes restées qu'il voudra,& qu'il peut,le dernier pourra parfaire le nombre de douze, écartant vne plus qu'il n'en prendra,& tout cela se doit faire s'aduertissant l'vn l'autre, & ce auparauant qu'auoir veu les cartes que l'õ prend,ny meslé les siennes premieres : car apres cela,on n'est receu à aucune chose, & faut que le jeu se joüe comme il se trouue, aux peines cy-apres portées pour ceux qui auront trop de cartes.

Or notez que si l'on donnoit quinze ou seize cartes,cela se pouuant faire,donnant on prenant vne main dauantage qu'il ne faut il faut necessairemẽt refaire,sans estre au choix de nul des deux,& ce pour éuiter le brouillement qui arriveroit.

Qui a commencé à jouer, & oublié à conter la blanche, la ronfle, quelques sequences,As,Roys,& choses semblables, il ne peut plus conter apres,& partant de-

meurent nulles à celuy qui les a oubliées.
Quiconque auparauant que ietter la premiere carte ne monſtre la quantité de ronfle qui a plus que l'autre, ou pareille, ou les ſequences,il ny peut plus reuenir,& le perd , & l'autre conte ce qu'il pourra monſtrer deſdites choſes ,encores qu'elles fuſſent moindres, & qu'il euſt ioüé en les monſtrant toutesfois, & ce auſſi toſt que l'autre aura fait la faute:car s'il iette ſeulement vne carte apres ladite faute faite, il n'eſt non plus receuable que lautre.
Quiconque accuſe faux,comme de dire i'ay trois ou quatre As,Roys,Dames,Valet & dix, leſquelles choſes la couſtume n'eſt de monſtrer,comme la blanche, ronfle & ſequences : s'il iette ſeulement vne carte, ayant conté leſdites choſes, que ſon compagnõ s'apperçoiue au commencement,au milieu,ou à la fin du coup , qu'il n'a les choſes qu'il a dit auoir , cela ſe pouuant faire,ou par meſgarde, ou en ayant écarté quelques-vnes:pour punition il ne conte aucune choſe de ce qu'il peut auoir de vray & l'autre peut conter tout ce qu'il aura,ce qui n'empeſche le jeu de ſon compagnon & ce pour ce coup ſeulement , reſerué toutesfois ſi ce que l'on a cõté empeſchoit

le Picq ou Repicq:car en ce cas celuy qui a fait la faute ne peut empeſcher que l'autre ne conte ſon ieu,encore qu'il euſt commencé à ioüer, & fuſt au milieu ou a la fin du coup.

Quiconque prend plus de cartes qu'il n'eut écarté,il ſubit la meſme peine,& ne conte rien du tout,ou s'en trouue en ioüãt auoir plus qu'il ne faut:mais qui en prend moins,ou s'en trouue moins,il ne laiſſe de conter ce qu'il a, d'autant que l'on peut ioüer auec moins & non auec plus,& faut qne celuy qui en a moins fourniſſe aux cartes de l'autre tant qu'il en aura:comme par exmple.

Si celuy qui a 12 cartes en leue 10 tout de ſuite,& que les deux dernieres ſoient de differentes peintures ou façons,il faut que celuy qui n'en a qu'vne,iette ſa carte ſur celle que l'autre iettera, encore qu'elle ne ſoit que de ſa couleur,& peut eſtre Capot & auſſi que l'autre carte qui reſte ſoit de la peinture de celle qu'il a iettée,& moindre qu'icelle en valeur: car cõme il a dit,il faut fournir des cartes que l'õ iette,& puis c'eſt la faute de celuy qui en a le moins, puis qu'il en pouuoit prendre autãt que l'autre

Plus, toute carte qui touche le tapis,

c'eſt à dire,qui en la iettant eſt abandonnée de la main, ne ſe peut plus reprendre ſi ce n'eſt qu'ayant de la méme couleur,par mégarde n'en penſant avoir, l'on jettaſt d'vne autre peinture,en ce cas il faudroit reprendre & jetter l'autre;car l'on ne peut renoncer, & n'y a aucune peine: mais ſi en penſent jetter vn As,Roy,Dame,ou autre, l'on jettoit vne moindre que celle ſur laquelle l'on jettoit, étant abandonnée de la main, il faut qu'elle demeure, & ne ſe peut aucunement reprendre.

Plus,qui au lieu de trois ou quatre As, Roys,Dames,Valets,& dix,conte autre deſ dites choſes qu'il n'a point,il perdra tout ſon jeu,comme il eſt dit cy-devant.

EXEMPLE.

s'il y en a vn qui ait des As,& conte des Roys,ou ſemblablement,bien qu'il ait veritablement les As,ſi eſt ce que pour s'étre mépris, ou avoir l'vn pour l'autre, il encourt la peine porté par ce jeu,ce coup ſeulement, & ayant commancé à iouër, car n'ayant jetté aucune carte,il eſt permis de ſe reprendre, ſans que pour cela il y ait aucune peine.

Celuy qui a abandonné ſes cartes, pen-

ſant avoir perdu, & les broüille avec les autres qui ſont ſur la table, encor qu'il s'apperçoive qu'il s'eſt abuſé, il ne les peut reprendre, n'y eſperer d'achever ſon jeu, & a perdu: mais pourveu qu'il n'y ait rien de mélé, il eſt touſiours receu à voir s'il a perdu ou non.

Plus, comme il arrive ſouvent, ſi ne reſtant plus en la main que deux ou trois cartes, & croyant que celuy contre qui on ioüe ait les plus hautes de celles qui reſtent, & par conſequent ils les puiſſe lever, on les abandonne toutes enſemble, celles qui ſe trouvét toucher le tapis les premieres, ſont celles qui ſe doivent tenir les premieres jettées: tellement que l'autre auroit écarté vne ou deux de celles que l'on penſe qu'il ait, il pourra lever ou laiſſer leſdites cartes, ſelon que celles qu'il aura ſeront plus hautes ou plus baſſes que celles qui ſont ſur le tapis, il n'eſt permis d'écarter en deux fois, comme pour exemple.

Le premier écarte ſix cartes, & par conſequent il en prend ſix, ſi arrivant à la ſeptiéme il la connoiſſoit par l'envers, & iugeât luy étre vtile, il ne luy eſt permis d'en écarter encore vne pour prendre celle là.

Tout de méme le dernier, s'il écarte vne

ou deux moins qu'il ne reste,& les venant à prendre,il en recõnoist quelqu'vne qu'il doit laisser:il ne peut non plus que l'autre écarter pour la reprendre: & n'est permis aussi à aucun des deux,auparavant que d'écarter de regarder les cartes que l'on doit prendre,c'est à dire les éparpiller,d'autant qu'elles se peuvent reconnoistre: c'est pourquoy le premier doit dire à l'autre la quantité qu'il prend,& qu'il laisse au vray, afin que le dernier ne puisse avoir sujet de dire je ne scay combien vous en avez pris: & partant il faut que je les conte, ce qu'il ne peut faire,si ce premier ne luy refuse de luy dire la quãtité qu'il prẽd & qu'il laisse

Plus,si ayant écarté moins de cartes que l'on n'en prend,l'on s'aperçoit que l'on en prend trop,pourveu qu'on n'en ait retourné aucune,ou icelles mises dessus les sciennes, seulement l'on peut remettre celles qu'il a de trop: mais si l'on en retourne vne,ou qu'elles soient mises sur celles que l'on a,c'est vne faute qui porte la peine de perdre son jeu ce coup là seulement.

Plus, si ayant donné par megarde, l'on redonne vne seconde fois de suite, si celuy qui se méprend se ravise que ce n'est à luy à donner,il faut que l'autre donne pourveu

qu'il n'ait veu aucune de ſes cartes, bien que l'autre euſt veu les ſiennes.

Plus, ſi le premier accuſant a la ronfle, les ſequences, As, Roys, ou choſes ſemblables, le dernier répondoit cela eſt bon, apres regardant ſon jeu, pourveu qu'il n'euſt jetté aucune carte, car apres l'on n'eſt receva-ble à rien, & s'il ſe trouve qu'il ſe ſeroit abuſé, & qu'il auroit plus és mains de ronfle, ou de plus baſſes ſequences, ou plus hautes, ou As, des Roys, ou choſes pareilles de plus haute valeur que celle que l'autre auroit conté, il y peut reuenir, & conter ce qu'il a deſdites choſes.

Tout de méme le dernier ayant laiſſé conter au premier la ronfle, les ſequences, As, Roys, ou choſes ſemblables, auparauant que joüer il ſe raviſoit & trouvoit avoir autant ou plus deſdites choſes, il y peut auſſi revenir, encore que le premier euſt commencé à joüer, lequel ſeroit contraint de deduire ſur ce qu'il conteroit ce qu'il auroit déja conté au prejudice de l'autre, la parole n'obligeant aucunement, méme quand l'on accuſe la ronfle, pour ſçavoir la quantité que l'autre peut avoir, & qu'il juge par les cartes qu'il a, s'il n'en écarte, il eſt permis de dire plus ou moins que

l'on en a : & l'autre ayant repondu ſelon qu'il dit,l'on peut alors dire juſtement ce que l'on a, ſans que pour cela y ait aucune peine.

Car ainſi veut la liberté de ce jeu, & principalement à Paris & és environs y ayant toutesfois d'autres pays,comme Provence & Languedoc,où la premiere parole que l'on dit,eſt celle qui ſubſiſte,& n'ét permis de ſe dedire.

La blanche ſe conte premier que toute autre choſe,& ſe doit monſtrer,tant le premier que le dernier auparavant que d'écarter, comme il eſt dit cy-devant : car apres l'on n'eſt recevable, encore qu'il y eût des témoins que l'on l'avoit auparavãt, & empeſche le Picq & Repicq,& qui n'a que cela ; comme auſſi elle ſert à le faire joüer avec les autres choſes qui ſuivent.

Plus,pouvant avoir quatre As, quatre Roys,Dames,Valets,& dix, l'on en auroit écarte vn, & en coupant ſeulement trois deſdites choſes,& luy étant répondu qu'ils ſont bons,& les ayant contez,il eſt obligé ſi l'autre demande de dire,laquelle deſdites choſes luy manque, ou bien monſtrer les trois autres,ſi l'autre les veut voir, & n'eſt permis de le refuſer.

Plus, comme il peut arriuer, ſi les cartes ſe trouuoient fauſſes, comme y ayant deux d'vne méme faſſon, il n'y a que le coup ou l'on s'appercoit de la fauſſeté qui demeure nul tant à l'vn qu'à l'autre, tous les autres auparauant eſtans valables.

Mais ſi apres auoir regardé à qui donneroit les cartes, & en les donnant il en trouueroit trop ou trop peu, il ne faudroit pour ce manquement regarder derechef à qui ſeroit le premier; mais ayant oſté ce qui ſeroit de ſuperflu, ou adiouſté ce qui manqueroit il faudroit reméler ſeulement, & que celuy à qui ſeroit à donner, qu'il donnaſt.

Il n'eſt permis de changer de nombre par lequel il donne les cartes, en le diſant auparauant qu'il coupe.

EXEMPLE.

L'on a donné par trois cartes, & perdāt l'on penſe changer la fortune en donnant par deux ou par quatre, meſme vne à vne il eſt permis de reprendre le meſme nombre, ſi le mal-heur continuoit, le diſant auparauāt que l'on coupe, & ſe ſouuenir qu'il n'eſt iamais permis de donner vn plus haut nombre de quatre.

Plus, si ayant couppé nettement, c'est à dire, sans eparpiller les cartes, l'vn des deux reconnoissant que la premiere carte est bonne ou mauvaise: comme si le premier en voyant que c'est vn six ou vn sept, n'en voulant point, il disoit à l'autre qu'il remélast pour couper derechef, cela ne luy est permis, & faut qu'il la prenne puis qu'il l'a couppé nettement: & tout de méme celuy qui les presente, s'il voyoit que l'autre eust couppé vn As, ou autre bonne carte, vouloit aussi refaire, il ne luy seroit non plus permis, & y doit avoir peine à ceux qui le font, que l'on doit convenir auparavant que de joüer, d'autant que c'est vn espece de tromperie ou mauvaise foy, qui merite punition.

Plus, si en donnant il se trouvoit vne carte retournée autrement qu'elle ne doit estre, il ne faudroit reméler, ains il faut que celuy à qui elle arrive la prenne, soit bonne ou mauvaise; mais s'il s'en trouve deux, il faut reméler & donner derechef; car cela pourroit apporter trop d'avantage, à l'vn & à l'autre.

Quiconque est trouué changeant, ou bien reprenant des cartes, est tenu pour vn trompeur & infame, il pert tout son jeu,

& ne doit rien conter, & le doit-on quitter, & ne plus jouër auec luy.

Fin du Ieu du Picquet.

LE IEV
DV HOC.

PRemierement l'on donne douze cartes, à châcun trois à trois, l'on le joüe en trois ou en deux, & en faut donner chacun quinze.

Il faut mettre au jeu châcun trois jettons, l'vn mettra au Point, à la Seccance, & l'autre au Tricon. Le premier commence à accuser le Point, ou à dire passe, ou à l'enuier, & s'il passe le premier & que les autres enuient, il y peut revenir.

L'on ne peut renuier sur celuy qui l'enuie que jusques à vingt jettons à la fois: c'est à dire, ie le renuie de vingt, & moy de quarante, & moy de soixante, & toûjours de plus en plus.

POVR LE POINT.

Celuy qui gaigne le Point tire l'enjeu du Point,& les enuie simplement,sans que les autres soient obligez à luy payer aucun droit.

POVR LA SECCANCE FLVTE'E

Apres le Point l'on accuse la Seccance, où l'on dit passe si l'on veut, pour y pouuoir reuenir,en cas que les autres enuient de leur Seccance.

Les mesmes enuis se font pour la Seccance que pour le Point.

Celuy qui gaigne la Seccance lors qu'elle n'est que simple,c'est à dire quand il n'y a que trois iettons au ieu , l'on luy en donne vn chacun.

La Seccance simple est, vn, deux,trois, quatre,cinq, six, sept, huit, neuf, & dix, Valet, & Dame,& à toutes les Seccances l'on donne vn ietton.

Lors que tous les trois ont passé du Point,de la Seccance,ou du Tricon,& que l'on ne tire rien,l'on remet au ieu,lors que l'enjeu de la Seccance est double,quoyque celuy qui la gaigne ne l'ait que simple dans son jeu,chacun luy en paye deux.

Lors

Lors qu'on a la Sequence de Roy, qui est Valet, Dame, & Roy, quoyque l'enjeu ne soit que simple, l'on en paye deux.

Lors que vous avez la Sequence de quatre cartes, qui est 1.2.3.4.ou 3.4.5.6.ou 7.8.9.10.Valet, quoyque le jeu de la Sequēce ne soit que simple, l'on en paye deux à celuy qui la gagne.

Si le jeu est double, l'on en paye quatre chacun, si vous avez Sequence de dix, Valet, Dame & Roy, l'on vous paye, quoyque le jeu ne soit que simple, chacun trois jettons, & s'il est double, chacun six.

Si vous avez une quinte de Sequence, & que l'enjeu ne soit que simple, l'on en paye trois jettons à celuy qui la gaigne.

Si vous avez vne quinte de Sequence de Roy, quoyque l'enjeu ne soit que simple, l'on vous paye chacun quatre jettons.

Quand le jeu est double, l'on en paye chacun quatre jettons.

Quand le je est double l'on en paye chacun huict pour la quinte de Roy, pour les autres quintes de Sequence quand le Ieu est double l'on en paye six.

Si elle est de six, & que le jeu soit simple l'on en paye quatre, & ainsi toûjours en augmentant, de quatre à six, & de six à huict.

POVR LE FREDON.

Lors que le jeu n'ét que ſimple, & que vous avez Fredon de trois Cartes ſeulement, l'on en paye deux chacun.

S'il eſt de trois Roys, l'on en paye quatre; ſi vous l'avez de quatre cartes, l'on en paye quatre.

Si vous avez de quatre Roys, l'on en paye huit.

Si l'enjeu du Fredon eſt double, & que vous l'ayez de trois cartes, l'on en payequatre chacun, l'on envie à tous les trois, & l'on donne caſſade, ſi l'on peut.

POVR LES HOCS.

Tous les Roys ſont Hoc, la Dame de Picque & le valet de Careau.

L'on joüe tant de cartes que l'on a de ſuite, de quelque couleur que ce ſoit; & ſi vous joüez vne carte, & que vos compagnons n'en ayent point au deſſus, elle vous eſt Hoc, & l'on en paye chacun un jetton.

Lors qu'il vous reſte dix cartes en main, vous payez vingt jettons, à onze, vingtdeux, à douze, vingt quatre: & au deſſus de dix, un jetton pour chacune.

S'il ne vous en reste qu'une, vous en payez six.

S'il en reste deux, quatre.

Lors que vous avez blanche, chacun paye dix jettons.

Sil se rencontre deux blanches dans le jeu, le tiers à qui ne l'a pas, ne paye ny à l'un, ny à l'autre.

Lors que vous jettez, par exemple, un six que vous avez dit sans sept, si vous l'avez dans vostre jeu, & qu'on le descouvre, vous donnerez cinq jettons à chacun.

Si vous accusez trente-six de Point, quoyque vous en ayez quarante, vous ny pouvez revenir, parce qu'il fait accuser juste.

Lors qu'vn homme jette ses cartes par colere, ou qu'il n'ait pas bon jeu, il payera à chacun des autres vingt jettons.

Fin du Ieu de Hoc.

L'EXELLENT IEU DV TRICQVE-TRAC,

Tres-doux esbatement és Nobles Compagnies.

CHAPITRE PREMIER.

Du nom du Ieu de Tricque-Trac, ou Ticque-Tac.

PVIS que toutes les ſciences font une maxime generale pour parvenir à l'exacte & parfaite connoiſſancede leurs myſteres & ſecrets, qui eſt que la definition des noms ouvre le premier ſueil de noſtre intelligence;& par les apprehenſions premieres & ſecondes,iugeons, diſtinguons, & diviſons le tout en ſes parties,& raſſemblons les parties en leur tout,& les membres en un corps.Il faut en ce Ieu qui n'eſt pas populaire, & que les eſprits les plus forts travaillent à entendre les commence-

mens, qui n'ont que des tenebres, & des ombres de nombres, qui ſemblent ſe deſtruire dans leurs accouplemens, à ceux qui ne les entendent pas: Et non ſeulement en ce jeu, mais en toute autre ſcience, l'ignorance y trouve autant de confuſion & de tenebres, que la ſequence d'ordre, de conduite & de facilité.

Doncques le jeu du Tricque-Trac, cõme j'eſtime pour vray-ſẽblable, vient du bruit qui ſe fait ſans remede en l'exercice du jeu, au deplacement & placement des Dames, qui en leurs mouvemens rendent vn ſon continuel, qui ſemble dire à l'oreille Tric & Trac, ou bien comme aucuns l'appellent Tic & Tac, qui ſont parolles vrayment nées dans le ſon méme, ce qui fait que cette Onomatopée peut paſſer pour vraye & naïfve definition: car je croy que ce ſeroit étre trop melancolique d'en aller rechercher d'autres chés les Rabins, Grecs, Allemans, Eſpagnols, Flamans, ou Anglois, qui nous l'appellent ainſi, Tricque & Trac, ou Tic & Tac, qui ſont des noms que l'oreille a formez, ſelon que le bruit du mouvement le prononce à ſon ouye.

Eſtant donc queſtion du nom du jeu ſeulement, & non d'vne ſcience, le curieux

ſe contẽtera(s'il luy plait)de cette definitiõ qui ſemble étre ingenuë, puis que les choſes inſenſibles nous l'apprenent dans leurs trãports & mouvemẽs de lieu en autre, leſquels ſont en ce Ieu du tout inévitables, quelque tẽperament & maniment modeſte dont on puiſſe jouër: car c'ét vne maxime entre les Philophes, que tout mouvement de corps fait du bruit, ou plus, ou moins, ſelõ ſa violence. Qu'il me ſoit permis d'advertir les joueurs de mener tout doucemẽt les Dames ſi l'on uſe de modeſtie & douceur envers des Dames de bois, qui ſõt tres-inſenſibles, l'on pourra par nature ou par habitude, parler, traiter, & ſe comporter modeſtement avec les perſonnes, & les Dames vivantes, qui ne demandent qu'amour & douceur dans leurs frequentatiõs: cela ſoit en paſſant, & pour faire argument des choſes plus petites, 'prés des plus excellentes: car je ne veux pas philoſopher icy encore qu'il y ait vne tres ample matiere de monſtrer la conſtance dans les rencontres de ce Ieu, qui ſont preſque infinies, tant au bon heur, qu'au malencontre de ceux qui s'y des-ennuyent: Ie dis ſeulement des-ennuyer, d'autant qu'à mon advis, il n'y a point de Ieu qui ſoit plus divertiſſant, ny qui requiert plus ſon homme entier que

cettuy-cy, qui veut vn eſprit prompt, preſent & actif en toutes occurrences. Et faut premierement remarquer, que la perte d'vn point peut cauſer l'infortune, comme vn petit écueil pour donner bris, & cauſer le naufrage : ie dis auſſi des-ennuyer, parce que ie ne conſeilleray iamais à deux bons amis, freres, ou parens, d'y iouër trop gros ieu, non plus qu'a tout autre, d'autant que les François, auſſi bien que les autres nations, ne ſont pas ioyeux en leur perte, où l'on a plûtôt des-joué que joué : Mais ces conſeils, bien que de conſequence & veritables, ne ſeront pas blâmez de perſonne, puis que ne les fait qui ne veut, & que le prix du ieu dépend de la fantaſie, diſcretió, humeurs, qualitez, où richeſſes des perſonnes, qui ſelon le plus ou le moins, ſe reveillent & s'éguiſent en la chaleur du ieu, qui a le pris pour ſauce ou aiguillon, remply d'appas pour attraper le gain, & le garder de perte: Quoy qu'il en ſoit, tout gain au ieu recrée le joueur dedans ſes avãtages

---

CHAPITRE II.

L'Antiquité du Ieu de Tricque-Trac.

IL y a des eſprits, qui pour paroiſtre ſçavans, ſe plaiſent à rechercher l'an-

tiquité des choses, mille ans auparavant qu'elles fussent trouvées : mais ce n'est qu'vne vanité tres-inutile,ie ne dis pas inepte.Ie m'estonne quasi que du Ieu on n'est venu aux coups, entre ceux qui ont escrit & soutenu diversement de l'antiquité des Eschecs, chose qui est de fort frivole consequence ; car quand on le sçauroit, & le nom des Autheurs, on n'en seroit pas, ny plus savant, ny plus expert en la pratique de ce ieu, vrayement Royal, ou lon apprend à donner des batailles, à secourir son Roy, & à se garder de surprises & embuches de nos ennemis, ce ieu à tant esté celebre & renommé, qu'on en donne l'invention aux Roys des vieux Grecs, & les autres aux Espagnols : mais pour moy, ie soustiendrois bien que nos François, dont tous les desseins sont belliqueux, & que nos Ancestres qui ont par tant de fois mis à deux doigts de la ruine de l'empire des Romains, effroyable & formidable au reste de la terre, ont peu inventer ce Ieu, qui ne procede que d'vn esprit guerrier, actif & laborieux, mesme dans le repos. Tel que les François l'ont de leur nature, tres incliné à la guerre & aux passetemps ingenieux & mixtes en leurs exer-

cices, c'est à dire, ou il y a du sort auec de la conduite, bien qu'aux Eschecs il n'y a point de malheur qui ne vienne de nostre propre faute, imprudence, ou mégarde. Quant à l'antiquité du Ieu de Trique-Trac, ie ne la saurois dire i'auouë mon ignorance, & n'ay pas peur d'estre blasmé, bien sçay ie qu'on s'amusera plus aujourd'huy à rechercher les tiltres & mouuemens de la vraye Noblesse, que non pas ceux de l'antiquité de ce Ieu, qui vieil ou nouueau, François ou Estranger, doit estre tenu pour le plus excellent de tous les Ieux de bonnes compagnies : Il n'y en a point qui ayent tant de rencontres, & ou la conduite & prudence de l'homme combattent si ouuertement le malheur du dez, le tout par le placement des Dames, que le seul exercice entre les amis peut plus apprendre en vn jour, que tous les liures & discours que l'on en sauroit faire.

CHAPITRE III.

L'excellence du Ieu.

S'Il peut y auoir de l'excellence dans le Ieu, qui n'est que pour abbaisser

nos esprits,& les relascher de l'estude des choses excellentes,où nous sommes appellez,& contraints en nos professions,comme sont les Theologiens,qui doiuēt moins jouër que tous autres,& se promener plûtost,que d'vne estude actiue & contemplatiue si haute que la leur,se venir r'attacher à vne autre sorte d'estude & actiuité assiduelle & sedentaire, telle que celle de ce grand Ieu,où les hazards & les infortunes nous peuuent causer des éschapées indecentes,en leurs fougues & violences:Mais ie pardonne aux premiers mouuemens qui nous transportent,pourveu qu'on s'en abstienne par le raisonnable empire que nous deuons establir dessus nous,& entre nous en toutes sortes de mal-heurs,soit du Ieu, qui ne sont que voluntaires,soit du Ciel, qui nous doivent humilier & rendre sages.

Ie ne suis donc pas d'aduis que les sages Theologiens s'appliquent à ce Ieu, qui leur pourroit plus donner d'espines que de roses. Quant a toutes autres professions, où la modestie est requise, ce Ieu leur est permis,iusques à la bien-seance,qui est naturelle aux gens d'honneur, qui ne jouënt pas pour se fascher,& ne s'esbattent pas

pour forger des querelles.

Donc l'excellence de ce Ieu n'eſt pas petite, puis que par la pratique, & dans le courꝛt du Ieu, l'on y peut voir, ainſi qu'en vn miroit, les paſſions de l'ame, & difficilement les peut on diſſimuler en beaucoup de rencontres.

L'infinité des nombres qui ſont iettez, réueillent tellement l'eſprit, qu'il y faut toûjours trouver des places & des formes nouuelles.

I'y trouue beaucoup d'excellence, en ce que le plus grand Philoſophe y peut monſtrer ſa force & ſa vertu, en ſupportant les infortunes, qui ne ſe peuuent exprimer.

Vn ſeul mot connu par tout, peut plainement prouuer l'excellence du Ieu, par le Prouerbe qui court, tant entre les ſçauans, que parmy les indoctes, quand l'on dit à tout propos, le Trique-Trac de la Cour, & le Tricque-Trac des affaires du monde, pour monſtrer la viciſſitude & les changemens des affaires de la Cour, & des trauerſes du monde.

Autre raiſon d'excellence ſe peut tirer, de ce que de cent mille perſonnes qui peuuent ſçauoir ce Ieu, on n'en trou-

cera pas dix de telle condition qui le sauhe & le pratique: ou presque tous les autres sont aussi communs entre les Pages, seruiteurs & lacquais, qu'entre les Princes, Seigneurs & Gentils hommes: Car les Dez les Eschecs, les Dames, le picquet, la Paulme, le Mail, la Boule, le Trois, le Lansquenet, le Reuersis, l'Homme, & le Berlan; ce sont tous jeux communs & Populaires, ou il y peut auoir beaucoup de fraude, & peu d'esprit. Mais au grand Tricque-Trac, il n'y a que les gens d'honneur qui le pratiquēt & encores les plus spirituels, actifs & vigilans, qui le peuuent comprendre. Et si les innombrables rencontres de ses nombres sont si diuerses & recreatiues en leurs proportions & changemens arithmetiques que mesme vn bon esprit ne peut estre blasmé de ne l'entendre pas, au lieu qu'on tiendroit presque pour vn stupide, qui ne pourroit sauoir la praticque des autres communs & populaires que i'ay nommez en partie cy-dessus: ce n'est pas vne petite excellence de ce jeu, puis que par vne sage conduite l'on y peut moderer les traits de l'infortune, & l'opiniastreté du dez, qui semble quelquefois triompher contre nous

& se mocquer de nos desseins par le malheureux points des nombres qu'il amene, à quoy l'on ne sçauroit remedier qu'en prenant patience.

Pour ne s'arrester pas à faire vn Panegyrique de cét agreable jeu, ie diray seulement que tout seul entre les jeux, il est exempt de fraudes & de fourbes, à qui peut y prendre garde, & que son excellence est le plus ou moindre dans les esprits qui se recréent.

CHAPITRE IV.

Le choix du Tricque-Trac.

LEs plus grands d'Yuoire & d'Ebene, sont aussi beaux que les plus chers, & ne se trouuent pas beauté d'y auoir des ouurages Iudaïques ou Mosaïques, qui sont les pieces rapportées & subtilement collées, pour estre agreables, tant au compartiment de leurs figures, qu'en la varieté de leurs couleurs: Mais cela se decolant, vient à estre difforme, & nuit fort souuent au cub & siege du dé, ce que souuent se rencontre : c'est pourquoy les blancs &

noirs ſeulement ſont les plus eſtimez, tant à cauſe de leur matiere reluiſante & ſolide qu'à cauſe qu'il ne ſont ſuiets au debris des autres.

Et ſi l'on peut dire que nulle commodité n'eſt ſans incommodité: car bien ſouuent la grande blancheur de l'Yuoire aueugle, fait que l'on ne peut aiſémẽt trouuer le dé deſſus vn autre blancheur, ce qui eſt incõmode encore que l'on ait pluſieurs dez: Les vieillards ayment mieux les bandes bleuës & noires, mais tout cecy n'eſt du ieu, n'y de ſon eſſence, & chacun choſit ſon Trique-Trac (qu'õ appelle auſſi Eſchiquier, ou Damier) à ſa fantaiſie, & ſelon ſa bourſe.

CHAPITRE. X.

Combien on peut ioüer enſemble.

POur éviter la confuſion & pratique de l'ordre du ieu, l'on y ſcauroit ioüer que deux enſemble, c'eſt à dire, homme à homme.

Mais il eſt plein de delice, quand on y iouë tour à tour l'vn apres l'autre, & auſſi que le vainqueur fait teſte à tous ſes amis, iuſques à ce qu'il ſoit vaincu & renuerſé

par le malheur du dez, ou par sa faute: car bien souuent on y fait des fautes, d'où vient la ruine ineuitable c'est pourquoy ce Ieu veut vne grande prudence & tres-exacte conduite, soit en heur, ou mal-heur.

Les Loix de tous les jeux, & de toutes les Academies, sont tres-religieusement requises en ce jeu: car il est blasmable à tous les assistans de parler, enseigner, conseiller, tousser, ou pousser celuy qui jouë, soit à perte ou à gain: car en ce jeu les moindres fautes nous r'enuoyent à l'école.

Et là-dessus on connoist vn honneste homme, qui se peut contenir & abstenir de parler en voyant les fautes que les autres font, qui ne sont iamais de petite consequence.

Sur tout, il ne faut pas qu'vn aueugle, bigle, ou borgne, s'ingere de jouër auec vn clairvoyant, s'il n'obtiẽt patiẽce a bien lire, & voir son dez dans ses aduentures, qui sont souuẽt querellées sur la semblance de leurs nombres: Pour bien & honnestemẽt jouër auec plaisir & repos, sans dispute, il faut incontinent laisser les dez, iusques à ce que l'on ait joué & placé ses Dames:

Chapitre VI.

L'ouuerture du Ieu.

POur ne rien obmettre, tant aux aprentifs,qu'aux ſauans, aux ieunes & veillards,ie ne veux pas oublier les moindres particularitez qui s'obſeruent dedans la bien ſceance.

Premierement, le reſpect donne le choix des Dames blanches ou noires, auec les cornets aux anciens, ou ceux que l'on honore,& les Dames d'Yuoire ſont eſtimées pour plus honorables en l'imaginatiõ:car il n'eſt pas queſtion de diſputer icy du prix de l'Ebene, ou de l'Yuoire, ou du blanc,ou du noir.

Les aduantages de la primauté,qui peuuent eſtre grands ou petits,permettẽt que l'on iette à qui aura le dé,le plus aagé le iette,& le plus ieune apres,& le plus haut en point gaigne la primauté,l'on peut ietter vn ou deux dez tout enſemble,cela eſt la diſcretion, s'il n'y a point d'auantages donnez de part& d'autre.

CHAPITRE VII.

Combien il y faut de dez, & quels sont les meilleurs.

L'On ioüe avec deux dez seulement lesquels doivent estre les plus carrez qu'on peut choisir, les plus gros sont importuns., & semblent groloter dans le cornet, outre qu'ils ne sont pas si variables en leur cheute, que sont les moyens & petis : Mais les veillards trouvent plus leur commodité dans les gros, ou les points sont plus gros & faciles à lire. Ceux qui hantent & frequentent les Academies, savent de quelle tromperies sont susceptibles les dez qui sont chargez de vif argent, sur le gros ou sur le menu ; ce qui est de tres dangereuse consequence en ce ieu, ou le gros & le menu sont tousiours necessaires ; c'est pourquoy l'on y doit prendre garde,& telles tricheries & fourbes, qui causent de grandes querelles, rendent vn homme indigne que l'on ioüe honnestement avec luy. Entre toutes sortes de Compagnies,la fidelité est tousiours estimable, pour éviter

difputes & jouër plaifamment.

Il faut noter que l'on jouë auec des cornets, & qu'il faut fans vetiller, jouër & jetter rondement les dez, autrement il peut eftre rompu auant que d'eftre affis, les dez iettez dehors; ou fur les bords, n'eft pas louable, mais il n'importe qu'il foit dedans les deux tables ou Damier, que l'ō appelle cafes feparément, ou fur les Dames pourueu qu'il foit fi bien affis deffus fon cube, qu'il puiffe porter l'autre.

L'on pratique ordinairement, que librement on peut arrefter du fonds d'vn net, ou d'vne chiquenaude, le dez qui pirouëtte trop long temps; car cela eft ennuyeux, & la cheute en eft du tout incertaine: en quoy il n'y a point aucune fcience ny efpoir de profit pour celuy qui le fait.

Quant à ce qui eft des Dames, il y en faut chacun quinze, ny plus ny moins pour y jouër, felon les regles; & la couronnée n'y fert aucunement, & n'y vaut pas plus qu'vne autre.

Les valeurs & les nombres des dez jettez, ont leurs noms propres en ce Ieu, où toutes chofes ont leur grace auffi-bien que leur place.

Deux as sont appellez ambes as, deux deux, double deux, deux trois, termes, deux quatre, quaternes, ou quadernes, deux cinq, quines, deux six, sennes.

Et tous ces nombres ont de petits quolibets, qu'il faut sçavoir pour n'estre pas novice, ny pris pour dupe : l'on dit ambes as, ambas, bezers, & la trippe de Latin fait le Proverbe, *ambes as in primis est signum perditionis*, double deux, l'on dit, double devise, c'ét mort de pere & de mere.

Ternes, l'on dit l'anternes, quarnes, l'on dit carmes, quines, l'on dit, qui me le font les garçons, & à sennes, sonnez la trompette, le diable est mort.

Bien que toutes ces façons de parler ne soient pas de l'essence du Ieu, si est il necessaire de le sçavoir, pour ne trouver rien estrange aux actions de ceux avec lesquels nous avons à jouër & combattre.

La cadence des nombres veut qu'on nomme toûjours le plus gros, le premier, six & cinq, cinq & quatre, quatre & trois, trois & deux, deux & as, & non autrement: car cela est de mauvaise grace, mais ce peché n'ét pas mortel, de dire autrement par inadvertance.

Chapitre VIII.

De quel côté l'on doit commencer à ioüer.

PAr bien ſeance & commodité, l'on doit toûjour aller ſelon le jour, & non pas contre, en telle ſorte, qu'il n'y a point de regle certaine, de quel côté l'on arrenge ſes Dames, ou ſon bois.

Il eſt auſſi indifferent comme elles ſoient miſes enſemble, en vn, deux, trois, ou quatre monceaux, pourveu qu'elles ſoient bien enjoignée : & auſſi eſt à remarquer que l'on en peut tenir vne, deux, trois, ou quatre dans ſa main, & ſans en pouvoir étre repris, pourveu que l'on ne broüille & triche point ; le meilleur de n'en avoir point: & l'aiſſer tout ſur la pille pour éviter querelle.

Chapitre IX.

Le nom des flêches, bandes, ou lames.

L'On peut les appeller depuis un juſques à vne, qui eſt dedans le coing & pour les nombrer, il ne faut jamais con-

ter celle d'où la Dame part, mais bien la prochaine & voisine,& ainsi aller en avant suivant les nombres.

Et selon les changemens ,chaque lame est un,ou deux,ou trois,&c. ce qui est infiny.

CHAPITRE X.

L'ordre & suite du Ieu.

IL faut si j'ay jetté ambes as:que j'abate deux Dames, & que je les accouple sur l'as qui est la premiere bande , ou Dame seule,& là ietter & placer la seconde;car d'une seule Dame on peut couper ses nombres:ce qui est à discretion aux commencemens , où il n'y a pas grand danger de tenir ses Dames découvertes.

Si j'ameine double deux, ie peux mettre deux Dames sur les deux, ou vne sur le quatre.

Si le dez a deux & as,il faut les placer en leur ordre.

Si quatre & trois,cinq & quatre , six & cinq,l'on peut de suite en suiteles placer,ou couvertes ou découvertes,disjointes ou jointes, le tout selon l'humeur du

joüeur, qui se passe en avançant, ou qui dés le commencemẽt veut abbatre du bois: ce qui est le meilleur pour le faire des bandes & cases couvertes & hors de danger.

CHAPITRE XI.

Des Ians.

EN ce Ieu du Tricque-Trac, il y a plusieurs Ians, qui sont, premier Ian de rencontre, deux Ian de trois coups, trois Ian de deux tables, quatre petit Ian, ou Ianet, ou vetille; cinq grand Ian, six & une infinité de Ian qui ne peut, selon les occurrences & varietez du nombre du dez, sept le Ian de recompense y est fort favorable: Or cette bande de Ians a besoin de lumiere, ponr n'aller pas confusément en besongne.

1. Ian de rencontre.

Ian de rencontre est le prmier de tous les Ians, c'ét quand le premier coup de tout le Ieu est suivy d'un semblable par le second? comme si tu ameines sennes, & que ton compagnon les ameines aussi, c'est là Ian de rencontre: & si on le jouë, il vaut

par ſimple quatre points, & par doubles ſix:le ſimple c'ét deux nombres divers, & le doubler c'ét deux égaux,ce qui eſt tres-intelligible: & c'ét maxime tres-generale, que toûjours le doublet apporte plus de gain ou de perte qûe le ſimple dans les rencontres de ſon nombre.

Aujourdhuy pluſieurs ne joüent pas le Ian de rencontre, d'autant(diſent-ils)qu'il n'y auroit point d'avantage en la primauté & ceux qui le ioüent diſent de leur part que la nature du Tricque-Trac eſt telle, qu'elle tient le bon-heur & malheur de l'un & de l'autre des joüeurs en une perpetuelle balance & égalité,& qu'ainſi tout en reciproque l'un à l'autre, & chacun à ſon tour : Ie laiſſe en la diſpoſition des joüeurs de les mettre en jeu, ou non,cela dépend plûtôt de la volonté mutuelle,que de la regle certaine ou diverſe en pluſieurs contrées ou pays, où chacun joüe à ſa guiſe. Ce premier Ian eſt le moindre de tous les autres;& ne peut pas faire beaucoup de bien ou mal:car c'ét tout le premier rencontre, qui eſt bien eloigné du dernier,d'où depend la fortune.

2. Ian de trois coups.

Ce ſecond Ian eſt auſſi la ſeconde rencontre qui arrive à profit à celuy qui l'ameine, & ce Ian eſt quand l'on abbat & couche iuſqu'à ſix Dames toutes plates & découvertes en trois coups de ſuite, qui ſont tous les premiers du tour.

Il faut noter qu'il ne ſe peut jamais faire par doublet,& que pour le profit d'iceluy Ian de trois coups,on marque & poſe ſon jetton ſur la quatriéme bande ou fléche de ſon coſté,à commencer du coſté des Dames.

De plus l'on doit ſçavoir qu'on n'ét pas tenu de l'entretenir ſi l'on ne veut, & qui ne le marque doit étre envoyé à l'eſcole de quatre, qui eſt ce qui devoit eſtre & marqué par celuy qui l'a amené & joüé.

Pour bien jouër & avancer bien-toſt, il ne faut jamais rompre ce Ian de trois coups, ains continuer à abbatre du bois, & à couvrir les Dames abbatuës,leſquelles étant toutes couvertes & miſes, en bande pu en caſes,& deux à deux,peuvent faire le plein, ou petit Ian.

3. *Ian de deux tables, ou de deux coins.*

Ce Ian arriue fort rarement au prix de tous les autres, & il fait bon y prendre biẽ garde, afin de n'estre pas enuoyez à l'école Il arriue quand tu ameines vn nombre duquel par diuision tu peux ietter vne de tes Dames dans ton coing, & l'autre en celle de ta partie : ce qui arriue par doublet, quand tes deux Dames découuertes sont sur deux diuerses bandes: posez le cas que i'ameine deux cinq, qui sont quintes, j'en iette vne dans ton coing, & l'autre dans le mien, mais il n'y peuuent demeurer, & ce Ian ne doit jamais estre forcé ny recherché d'autant qu'il n'y a pas beaucoup d'auantage, & il vaut mieux abbatre du bois pour sa prouision. Ce Ian par simple vaut quatre, & par doublet six, & qui ne le marque est enuoyé à l'escole de ce qu'il deuoit auoir pris.

4. *Petit Ian, Ianet, petit plein, ou vetille.*

Cse quatre Ian a plusieurs noms, qui sont petit Ian, & par ainsi Ianet, petit plein, à la difference du grand & vetille, à cause que

les bons ioüeurs ne s'y amusent gueres: car c'est vrayement vetiller tandis que ton homme s'avance.

Pourtant si en amenant petit ieu,& au dessous de six,ie te conseille de le faire & pratiquer en passant:Et tu l'auras fait si tu abbat douze Dames,depuis l'as iusques au cinq , toutes couvertes deux à deux : Et pendant que tu l'auras , il faut toûjours marquer quatre ou six,quatre par simple, & six par le doublet.

En ce petit Ian il peut arriver vn grand rencontre,aussi bien comme au grand Ian, ou plain,qui est que de trois Dames tu en pourras couvrir vne,comme ayant amené deux & as,& de ces deux points tu peux par trois moyens couvrir ta Dame découverte:ce qui se peut faire par tous les nõbres , & tous les endroits des Dames, tant du grand que du petit jan : il faut que pour chaque endroit qui couvre ta Dame decouverte , tu marque quatre points sur les pointes ou bandes,& si tu ameine vn doublet , duquel tu puisse de deux Dames couvrir ta decouverte,il faut marquer pour chacune six points, qui te vaudroit douze points , qui sont vn ieu simple,ou bredoüille, c'est à dire doubl

de laquelle bredoüille & marque, tu feras pleinemens instruit au chapitre quatorziesme.

Sur tout aduise à bien marquer ce que te vaut ton plein, qui est à chaque fois que tu joüe, quatre par simple, & six par doublet; que si tu manque à les marquer, on les prendra pour toy, en t'enuoyant à l'école à ton grand prejudice.

Ie te conseille de ne t'opiniastrer pas sur ce petit Ian, & si tu es sage, si tost que tu auras gaigné vne partie simple, ou double qui est la bredoüille, leue-toy; & recommence à joüer vn autre Ieu.

Car c'est vne maxime infaillible, que celuy qui gaigne vn Ieu de son dez, peut leuer & s'en aller, s'il n'a remarqué sur l'autre Ieu ce qui luy restoit, & laissé son jettons: mais tant qu'on tient son jetton, l'on peut disposer de jouër, ou de ne joüer pas, à sa liberté Sois donc bien prudent & aduisé à leuer, & t'en aller de bonne heure en cét endroit, ou tu fais vn grand coup de leuer, & t'en aller, apres auoir gaigné vne ou deux parties, & d'auoir encore la primauté du dez contre ton homme, qui s'est bien aduancé dans la seconde table, & peut estre prest de son plein ou grand Ian, ou

à son coing, & toy tu ne l'as pas : mais si tu auois son coin aussi-bien que luy, tu ne dois pas t'en aller; car c'est vn grand auantage que d'auoir son coin, & de deffaire sõ petit Ian; car ainsi faisant, à chaque coup de dez tu feras vne case ou bande: qui entrant à son grand plein, où tu dois tendre le plus promptement que tu pourras.

5. *Grand Ian.*

Celuy qui ne s'est pas amusé à son petit Ian, qui est vne pure vetille, si on s'y amuse trop, il doit en abbatant son bois essayer d'auoir toûjours de deux Dames ouuertes dans son coing, de cinq & de six, que quelques-vns appellẽt le coing bourgeois car ayant ces deux coings garnis, c'est vne fort bõne prouision pour entrer par doublet, ou par simples, & autres couplemens, dans les coings du repos.

Ces coings sont vrays coings de repos & d'asseurance, & pour lesquels auoir il y a bien de la peine, a cause des loix qui y aportent de la difficulté, Ces loix en ce grãd Tricque-Trac, (car elles sont cõtraires au petit des Allemans, Anglois & flamans) c'est qu'on ne peut entrer dans ces coings auec vne Dame seule; il faut y entrer auec

les deux ensemble, & faut aussi en sortir par compagnie : doncques pour ton repos essaye à remplir ton coing de cette sorte, & le plûtôt vaut le mieux.

Si en faisant ton plein ou grand Ian tu as ton coing, & que ton homme ne l'ait pas, & que tu ameines des nombres qui iettent deux de tes Dames dans son coing que tu prends par puissance, & non par effet, car tu ne t'en saurois saisir en façon quelconque : il faut que tu marques six si c'est par vn doublet, & quatre pour vn simple: tu dois desia savoir ce que c'est que doublet & simple.

Or pour ce que chacun faisant son plein il est impossible que l'on ait des Dames découvertes: il faut savoir ce qu'elle valent à celuy qui par le nombre de son dez tombe dessus vne Dame découverte, ou plusieurs.

Toutesfois & quantes que ton dé te porte sur vne Dame découverte comme tu as amené six & quatre, & tu as des Dames qui vont sur celles de ton compagnon: pour chacune de tes Dames, il faut que tu marques deux point pour chaque Dame frappée d'vn nõbre simple, & quatre pour vn nombre double: & si le doublet est ge-

miné,& que tu trouves de l'vn & l'autre ton compagnon decouvert, il faut marquer huit qui sont quatre pour vn chacun doublet.

Bref tout autant de Dames que tu as qui frapent celles de ton homme découvertes, autát de fois dois tu marquer deux, quatre, ou six, deux quand c'est en la méme case, quatre si c'est par doublet: Si c'est en l'autre case, quatre pour vn simple, & six pour vn doublet: vn petit exercice t'apportera cent fois plus de lumiere, que ce discours, qui ne te donnera pas si aisément la pratique comme la theorie, qui est necessaire en desirant savoir ce noble ieu, qui n'est pas propre aux esprits endormis.

Tout ainsi qu'au petit Ian, c'est vne regle de profit asseuré, que tant que tu marques ton Ian ou grand plein, il faut marquer quatre par simple, & six par doublet: & si tu manque à marquer tes points, ton compagnon les marquera pour toy, en quoy tu feras vne double perte.

Tandis que tu as ton grand Ian, il faut que tu essayes à voir en ta premiere case ou table, les trois Dames qui te reste & toutes découvertes, afin que le dé de ton homme y apporte ses nombres : ce qu'il fera à

ton profit s'il passe sept, huit ou neuf, pour ce faire essayes à luy mettre sous le 6.&1. qui est la place de ton premier 5. en ta premiere table.

Or pource que quelque jeu que l'on ait, & quelque belle apparence de gain que l'on puisse avoir, il ne faut qu'vn coup de dé de reuers pour renverser & destruire toutes nos esperances. Il faut étre extrémement prudent & advisé à n'abuser pas de sa bonne fortune, & de n'esperer pas aveuglement sur des choses incertaines, ausquelles il faut prevenir plûtôt que de s'y asseurer: car la crainte est la mere de gain en cét endroit, qui est un coup de Maistre.

C'est donc qu'apres que tu verras que ton grand Ian ne durera plus gueres, il faut que tu t'en aille, romps ton Ieu & recommence, ayant la primauté, si tant est que tu ayes acheué ton Ieu de ton dé : ce que tu ne pourrois aucunement faire, si c'étoit du dé & de la perte de ton homme.

Sois donc prudent en cét endroit, & n'ayes point trop d'ardeur, & ne sois trop cõfiant à ton beau jeu, ny en ta bonne fortune, qui se casse plus aisément qu'vn verre, & te tournera le dos sur le premier as de bonne rencontre à ton cõpagnõ: car en ce

point l'on y void des effets du dé qui sont du tout imaginables; & que l'ó ne pourroit craindre ny souhaitter de part ny d'autre.

La seule experience en la vivacité de ce Ieu, te monstrera de quelle importence est vn prudent levement: vne honneste retraite vaut mieux qu'vn perilleux combat, quand les parties sont inégales. Avisez à suivre ce conseil, où les plus grands maistres s'y abusent & sont trompez dessus leurs vaines esperances: En matiere de ce Ieu, plus qu'en tout autre chose, il se faut fier à ce qu'on tient, & non aux apparences.

6. Ian qui ne peut.

Comme c'est vn coing de tomber par le nombre de nôtre dé sur vne Dame découuerte, de laquelle nous tirons profit, de méme est vne pure perte pour nous, quand nôtre dé nous ameine vn nombre qui nous jette sur une Dame découverte, mais par de passages bouchez: comme si j'ameine cinq & deux, & que la Dame de ton cinq & le passage de ton deux soient couverts & fermez, ton deux qui reste découverts est à seureté pour moy, & tu contes pour toy ce que j'eusse pris pour moy, s'il n'y eût point

eu d'obstacles, & que i'eusse eu passage. Cela est d'vne tres facile intelligence par la demõstration & pratique. I'excuseray le Lecteur qui ne pourra du premier coup entendre ces preceptes, qu'Archimede & Euclide trouueroient difficiles en la simple proportion, sans demonstration & exercice qui y est requis & necessaire pour apprendre à bien caser & placer ses Dames, & à nõbrer exactement son gain ou ses pertes, pour reprendre ceux qui nous enuoyent à l'escole. Voila donc en vn mot ce que c'est que Ian qui ne peut, c'est vn nombre obstacle par sa diuision, & qui ne trouue pas passage ouuert pour battre directement la Dame qu'il trouue découuerte: ce qui arriue fort souuent en ce jeu de rencontres reciproques.

7. Ian de recompense.

Pour monstrer le iuste contre poids des hazards qui se trouuent pour les nombres jettez, le jan de recompense en est vn argument intelligible: Par Exemple, tu as amené en dé six & deux qui te son propres & ouuerts, & ton mesme nombre te porte sur des Dames que i'ay qui sont découuertes: ce que tu ne peux frapper à cause des

chemins & passages bouchez, c'ét là un Ian de recompése pour moy, ou pour toy s'il arrive: ce qui se fait fort souvent quand on a plusieurs cases ou bandes joignantes.

Chapitre XII.

Margot la fendue.

Beaucoup ont entendu parler de ce mot, qui n'en sçavent ny la signification, l'application, ny l'vsage : mais comme en toutes choses on peut apprendre, il ne faut pas que les filles & honnestes Damoiselles prennent ces paroles & termes pour obscures & sales : ils sont tres-anciens, & peuvent innocemment étre prononcez, mémes par vne fille devant son pere, si tant est qu'on la joüe: ce qui ne se fait plus gueres, bien qu'en ce beau Ieu l'on n'y puisse avoir trop de rencontres.

Pour donc sçavoir ce que c'ét de Margot la fenduë, il faut que tu sçaches que c'ét quand ton dé tombe par son nombre entre deux Dames découvertes, & non sur aucunes d'icelles: pour moy je trouve qu'il ne faut pas abreger ny oster cette rencontre: car comme l'on gaigne ou pert en ren-

contrant les Dames découuertes, ou au cō-traires n'y pouuant venir au moyen des obstacles & chemins réplis, ie trouue qu'il est tres-conuenable de proposer aussi dans le hazard de rencontre de tomber en vne fléche ou bande vuide, entre deux Dames nuës & découuertes ; ce qui est tres-rare entre toutes les rencontres: Mais au jeu & en ses loix, il n'y a que ce que l'on cōuient entre ceux-là à qui jouët, & ne croy pas qu'il faille rien oster en vn jeu, qui ne consiste qu'en promptitude & viuacité d'esprit, cō-me cettuy-cy qui n'a point de semblable. Qui la jouë pert deux par simple, & quatre par doublet, s'il tombe sur vne fléche entre deux Dames découuertes.

Chapitre XIII.

Prises & marques de valeur.

I'Ay desia touché de ce suiet ailleurs, mais pour le bien & plus exactement sçauoir, il faut en faire vn calcul, qui, sauf le contredit & le debat, doit passer par toute la France en ligne de conte & sauf ainsi tout regler, tant en gains & pertes, qu'écoles.

vaut douze. 12.p.

Les Ian qui ne peut,valent autant à celuy qui les gagne, qu'il eussent valu à celuy qui les a jettez s'il luy eussent été heureux : c'est à dire les simples Dames découvertes deux,les doublets six, en méme case & hors la case,& dans celle du retour six pour les doublets, & quatre pour les simples.

Chapitre XIV.

Bredoüille.

IL est vray que plusieurs disent, que des hommes étans en bredoüille,ne sçavent pas ce qu'ils veulent dire : Or afin qu'ils l'apprennent , c'est en un mot , quand vn homme ne sçait où il en est,soit en discours ou en affaires qui sont mauvaises & mal menées.

Mais pour en venir à ce mot,qui est vn terme special de nostre Ieu , c'ét étre en bredoüille, quand sans interruption nous gaignons vne partie , soit devant ou apres nostre compagnon.Pour la marquer & distinguer d'avec les simples, il faut mettre deux marques ou jettons ensemble,& tan-

dis qu'ils y ſont, c'ét vne regle qu'on y eſt, & celuy qui l'interrompt par quelque gain ou marque nouvelle, il la doit lever luy-méme, ou dire à ſon compagnon, que je debredoüille, autrement celuy qui acheve ſon Ieu avec la bredoüille & double marque, il peut marquer deux parties, qu'on appelle une partie bredoüille, qui en vaut deux ſimples. Ceux qui jouënt à la rigueur, obſervent toutes les fins de non reçevoir, contre ceux qui ont obmis & manqué à marquer leur bredoüille: car ayant jetté le dé ſans le marquer, on n'y peut plus étre admis ny receu, ſi ce n'ét de grace ſpeciale: ces jeux ou parties ſimple, ou bredoüilles, ſe marquent ſur le bord du Tricque-Trac, chacun de ſon coſté, & ce avec une fiche, bouton, ou cheville, en deux trous qui ſont au nombre de douze, vis à vis des fléches ou bandes du Tricque-Trac. Qui veut jouër avec plaiſir, faut étre fidelle en tout, ne marquer point à faux: car on vous envoyeroit à l'école: l'on n'envoye point à l'école, des parties entieres, & l'on n'ét plus receu à dire, deux ou trois coups a mal marqué.

En ce Ieu c'ét vne maxime tres-invio-

lable, & qui devoit estre aussi des premieres, que Dame touchée, Dame joüée, si l'on ne dit ce mot, *l'addoube*, hormis dessous le bois: car si l'on en peut tenir dedans ses mains, à plus forte raison y peut on toucher innocemment, & sans en étre repris, & encourir ny perte ny contrainte de joüer C'ét mon advis, que je soûmets, à tout autre meilleur en ses raisons, ou en ses regles, vsages & pratiques.

CHAPITRE XV.

Grande Bredcüille.

C'Est quand on a stipulé entre les joüeurs, que celuy qui par bon-heur aura fait vne enfilade, & gaigné douze Ieux tout de suite, & sans aucune interruption de son compagnon, il emporte le double de ce que l'on a parlé & mis au jeu: ce qui est tres-facile à entendre: On la marque sur le bord avec une cheville & un jetton percé, ou autrement, pour éviter dispute.



CHAPITRE XVI.

Conseil pour le retours.

QVand il faut rompre ton plein ou grand Ian,il faut que tu commence toûjours par les plus éloignées,afin de ne donner que le moins que tu pourras passage à ton compagnon:& si tu laisse quelque Dame nuë & découverte,il en viendra quelquesfois du profit pour le Ian qui ne peut qui en pourra venir.

Mais ne t'obstines jamais à forcer ton Ieu en y demeurant trop long-temps: & quand ton compagnon t'aura donné passage,vses-en selon l'occasion ; car le gain que tu peux faire en cét endroit est fort peu considerable.

Passant donc à ton dernier plein du retour,jette tes Dames dans la derniere case: & pour bien faire ce dernier Ian,il faut coucher toutes tes Dames plates & découuertes,& ne le faut couvrir que lentemẽt & sans force:car tu ne dois plus rien craindre d'étre pris,attendû que ton homme & toy vous entretournez le dos,& ne pensez plus qu'à finir la partie,& à rele-

ner toutes vos Dames apres ce dernier Ian ou plein.

Les profits & gain de ce Ian & dernier plein son tous pareils & semblables aux autres:c'est à dire que par simple il vaut quatre,par le simple double, ou par deux moyens, il vaut huit, par trois moyens, il vaut douze , & par le doublet,il vaut six, par le dernier doublet double, & qui peut faire ton Ian par deux divers endroits , il vaut douze points.

Il y a vne question en cét endroit, qui est grandement problematique & soustenable de part & d'autre,& sur laquelle il vaut mieux convenir à l'amiable que d'en donner des regles certaines.

C'est que si je fais mon dernier plein par six &quatre,& que je remplisse de mon quatre , & encores de mon six qui est de dans moin coing , qui ne sçauroit sortir qu'en compagnie : sçavoir est , si je dois marquer huit ou douze , si c'est quelque doublet : je-dis contre toy pour marquer doublement,que je fais mon plein de mon quatre qui entre , encores de mon six qui est dedans mon coing,& qui n'a que faire de sortir,puisque mon plein est fait sans luy & qu'il suffit de la seule puissance & non de l'effet.

Pourquoy monstres,ie dis qu'en d'autres rencontres on marque seulement pour la puissance & non pour l'effet : Comme quand ie prends ton coing ayant le mien, ie marque six ou quatre encore queie ne le puisse & doiue prendre:ainsi faut il plûtost voir & considerer la puissance du nombre, que non pas celles de l'effet; n'estant pas question de déplaire sans necessité,puis que mon plein est fait : Tu me diras,que pour toute raison ie ne puis demarer cette Dame du coing sans compagnie & que ne pouuant d'elle-mesme affectiuement remplir,elle ne doit pas gaigner ny profiter doublement.

Pour moy,ie crois plutost l'affirmatiue, qui est pour la puissence, que pour l'effet qui n'est pas requis, puisque mon gain vient d'ailleurs,mon plein estant desia fait pour mon quatre, ou telle autre Dame:car le coing ne pouuant sortir seul, agit plus par pouuoir que par effet,comme il arriue au faict de Ian de deux tables,ou il gaigne quand le dé iette vn as dans vn coing,que pour cela ie ne sçaurois prendre,

Dans le retour il arriue fort souuent que chacun s'entre-bouchant & fermant le passage,l'on ne sçauroit jouër ses Dames:

en tel rencontre il faut marquer deux points pour chaque Dame que l'õ ne peut iouër ; & là les doublets ny perdent pas plus que les simples : quelquefois l'on est si fort pressé, que l'on emplit & entasse toutes ses Dames dans le dernier coing de son grand Ian:& en ce cas l'extreme malheur de celuy qui charge ainsi le baudet par cét amas qui luy est preiudiciable, a recompense de quatre ou de six, si c'est par vn doublet.

Toutesfois quelques-vns ne veulent pas qu'on marque rien pour cét effet : mais ie tiens que pour le contre-poids de la fortune entre les ioüeurs, & à cause de la grande rareté de ce rencontre, qu'il faut marquer quatre par simples, ou six par doublet.

CHAPITRE XVII.

Les cas & rencontres rares.

IL y a cinq ou six rencontres rares. La premiere, c'est Ian de rencontre, qui n'aime qu'vn coup. La deuxiéme, c'est Ian de trois coups, qui n'arrive qu'vn coup. La quatriéme, c'est Ian de deux coings, qui n'arrive qu'vn coup. La cinquiéme, c'est la

pile de malheur, faute de pouvoir paſſer. La ſixiéme, c'eſt ce qui arrive dés le commencement, & qui arrive tres rarement, comme toy & moy n'avons que châcun deux Dames abbatuës ; leſquelles ſont en nôtre coing de repos, & ie vien à ietter vn as, ce m'eſt vn Ian qui ne peut, ce m'eſt vne perte ; & il faut que tu marques quatre pour vn, ou ſix pour vn doublet : ce qui eſt commun entre les ioüeurs, comme toute autre regle.

Quand il arrive qu'au retour tu as ton plein, & tu as encores deux Dames dans ton coing que tu ne peux ſeparer, il ne faut pas barguigner ; car il faut lever & rompre ton dernier Ian, que tu pourras refaire quand tes deux Dames ſeront hors de leur coing & ſeparées.

CHAPITRE XVIII.

Privileges.

IE n'en ſache que trois qui ſont conſiderables, c'eſt que parachevant le ieu de ton dé, tu peux lever, qui eſt là où ſe voit la prudence & conduite du bon ioüeur.

Le ſecond, c'eſt que quiconque leve & a

gaigné le dernier, se conserve toûjours la primauté du dé: i'en pourrois conter vn troisiéme, ce qui est qu'en tout le cours du ieu il est permis de prendre son coing de ses dames qui y vont, ou de celles qui vont à celuy de son homme: mais pour le mieux il faut prendre le sien auec les siennes.

I'ay veu ioüer de bons Maistres il y a vingt-ans; qui pratiquoient vne chose qui ne se fait plus à present: c'est que i'ameine quines, ternes, quaternes, sennes, ou quelqu'autre nombre que ce soit, double ou simple, avec lesquels ie puisse prendre ton coing & le mien tout ensemble, ie marquerois quatre pour le simple, ou six par doublet. Mais auiourdhuy l'on pratique qu'il faut avoir premierement son homme; toutefois de bannir cette entienne fasson, c'est encore dépoüiller le ieu d'vne rencontre qui peut estre commune, & avancer d'autant le gain ou la perte.

Chapitre XIX.

Advantages que l'on peut donner.

IL y a des adventages que l'on peut dőner à ceux qui ne sont pas assez grands

maiſtre & ruſez pour joüer contre toutes perſonnes.

Ces aduantages ſont le dé , qui eſt le nombre.

Quines,ou Sennes.

Le coing du repos.

Sennes,& le coing.

Les coings de Quines & Sennes,qu'on appelle Bourgeois & Marchands qui ſont les bonne places de pr ouiſion.

Le plus aſſeuré de tous ces aduantages c'eſt de donner 1.2 3.4.5.ou 6.parties, tant du plus que du moins.

Or tout cela ne ſe peut bien regler qu'à diſcretion des joüeurs,qui doiuent ſçauoir & connoiſtre leurs forces & conduites.

CHAPITRE XX.

Caſes plus difficiles qu'on appelle maledites del diabolo.

CE ſont les 7.& 10:que l'experiẽce mõſtre eſtre plus difficiles que les autre mais au bons ioüeurs qui ont la conduite rien n'eſt plus difficile que de merueilles. Pour les bien faire,c'eſt qu'il faut obſer-

ver & pratiquer bien soigneusement d'agencer & caser les Dames par conionction & assemblage les vnes avec les autres, parce qu'il est mieux de les placer ainsi, *quia iungunt*: la pratique monstre cela plus aisément que le discours, ny les preceptes.

CHAPITRE XVI.

Proverbes du Ieu.

OVtre les quolibets dont nous avons parlé cy dessus, il y a de petits mots dont il faut avoir connoissance, qui sont: Vn bon Charpentier seroit bien tout d'vne piece, quãd on n'abat pas du bois, & qu'on fait de deux pierres ce qu'on pouvoit faire d'vne: on dit, s'il éclate il rompra, quand on ameine six & quatre, & ainsi chacun en forge à propos, & selon la grace des rencontres; mais cela n'est ny necessaire de savoir, ny vtile au ieu.

CHAPITRE XXI.

Conduite generale pour bien iouer.

IE conseille de ne point iamais forcer son ieu.

D'abbatre dés le commencement du bois à suffisance.

De n'affecter ny negliger son petit Ian.

Si l'on l'a fait, de se contenter à vne partie simple ou bredcüille, de rompre & s'en aller.

Si on continuë son jeu sans auoir fait le plein, de ne le precipiter pas trop, & ne brider pas, comme on dit, ton cheual par la queuë.

D'essayer à prendre vistement le cours de son repos.

D'assembler conioinctement ses bandes ou ses cases, de n'en tenir iamais de trop prés découuertes, qu'on appelle demy bandes ou cases.

De se tenir le plus serré, clos & couuert qu'il est possible.

D'auiser au Ieu de son homme plûtost qu'au sien: de voir ce qu'il y a à prendre & à gagner, s'il est découuert à vostre profit ou au sien.

De l'enuoyer à l'école s'il ne vous marque pas vos pertes, ou son gain.

Sur tout, il faut marquer tres soigneusement son plein ou grand Ian auant que de le jouër, autrement on le marque pour vous, & c'est vne école.

Quand

Quand on vient au retour, il faut passe le plus promptement que l'on peut. Le iugement se doit asseoir sur la nature de son esprit : car s'il est timide par trop, il faut estre vn peu hazardeux, s'il entasse, faut avancer, & ainsi s'opposer selon l'exigence des cas à ses defauts, & joüer promptement & fidellement hazarder quelque chose, plûtost que de trop charger le bauder, qu'on appelle, c'est à dire, mettre trop de Dames en vn endroit: car il faut faire des cases & bander les Dames pour bien-tost faire son Ian.

Sur tout, il ne faut jamais se trop hazarder, quand nostre compagnon est prés de la fin du Ieu, qu'il a huit, ou dix points: car s'il gaigne la partie ou le Ieu, il peut leuer & rompre toutes vos esperances.

Leuer bien à propos est vn grand coup de bon Maistre, & ne font jamais esperer sur l'euenement des dez qui font affoler les plus sages.

Celuy qui se méconte auec vn bon conteur, c'est à son propre dommage: car il sera renuoyé à l'école, c'est pourquoy il faut y aduiser, & n'estre pas estourdy en ces marques, où si tost qu'on marque ou ioüe à faux, on est reprehensible.

CHAPITRE XXII.

Le dernier leuement & fin du Ieu.

ANciennement on joüoit tout ce qui se pouuoit joüer de Dames: mais aujourd'huy que l'on void que ce dernier Ieu n'a plus gueres de force, on l'expedie le plûtost que l'on peut, par vn moyen quiest plus court que l'autre.

C'est que l'on prend toutes les Dames, non sur le nombre, mais sur le voisin où elles defaillent, & ainsi on leue le dé en le prenant sur le quatre, sur le trois, le trois, sur le deux, & le deux sur l'as, & l'as sur le tas.

Et quand on ne peut leuer il faut joüer à la rigueur, & selon l'ordre: quand le dernier coup est vn doublet, on marque six, & quand c'est vn simple, on marque tant seulement quatre à l'ordinaire.

Apres que tout est leué, si la partie des Ieux n'est pas finie, on recommence par les premiers commencemens.

La façon moderne est meilleure & plus expeditiue, de leuer par les defaillans, que de joüer toutes les Dames.

CHAPITRE XXVI.

Le Ieu du petit Tricque-Trac.

AYant parlé du grand jeu, il faut dire ce que c'eſt du petit, que les étrangers trouvent ſuffiſant de ſatisfaire à leur recreation, & pourtant n'a pas de comparaiſon en beauté avec le nôtre.

Ses regles ſont toutes differentes, il faut toûjours ſe tenir couvert, & ne jamais rien hazarder.

L'on peut mettre vne ſeule Dame dans ſon coing, ou celuy de ſon homme.

L'on ioue en vne, 2. 3. 4. 5. ou 6. parties, ou coups, ce que l'on veut chaque fois que l'on trouve ſon homme découvert: c'eſt vn coup apres lequel on ſe leve & s'en va, ſi on n'accorde enſemble la continuation: ce qui n'a ny ſel, ny ſaulce, ny activité, ny adreſſe.

On n'y a point de Ian qui ne peut.

Et toutes les ſimples marques & profit du grand Tricque Trac, ſont autant de parties au petit : ce qui eſt fort importun, & ne merite pas ce dernier Chapitre : car qui ſçait bien jouer le grand, mépriſe

le petit,& ne s'advise jamais de le joüer,si ce n'ét par complaisance,avec ceux qui ne sçavent pas toutes les intrigues & rencontres du grand,qui est remply de gentillesses, &c.

Chapitre XXV.

Conclusion du Ieu.

TOus Ieux sont beaux, licites, & permis, pourveu qu'ils ne perdent point leur nom & qualité du Ieu: car si on s'échauffe trop,ce n'est plus jeu,s'est un travail, un mal-heur,un tourment qui ulcere & blesse plûtôt l'esprit,qu'il ne contente & recrée:c'est pourquoy je conseille encores de ne se point picquer à ce jeu, de ne s'y opiniastrer point: & diray aux jeusnes hommes, que s'ils sont en bonne compagnie, on les connoistra autant en leurs humeurs par ce jeu,s'ils y joüent, que si on les avoit frequentez vn an durant, & davantage: ne jurer point & ne tempester, sont vertus de Chrestien,& de bon Philosophe.En toutes nos actions il faut éviter ces échapées,qui ne peuvent estre que tres-blamables.Ie ne conseille pas d'y joüer plus

de ſix tours;car c'eſt vne trop grande aſſiduite pour le jeu,ou l'eſprit & les yeux travaillent tout autant qu'en vne bonne étude.

Chapitre XXVI.

Maximes diverſes.

MAxime tres-generale,qu'il faut jouër tout ce qu'apporte le dé.

Si l'on l'oublie on eſt envoyé iuſtement à l'école.

Si l'on ne le peut jouer, on eſt marqué deux pour châque Dame.

L'on contraint de paſſer au retour : celuy qui à gros jeu y porte par ſon dé,ayãt encore ſon petit Ian ; ce qui eſt quelquesfois,& le plus ſouvent, vn coup de miſerable,& qu'il faut éviter par prudence.

Pour moy,afin d'embellir ce jeu d'occaſions de prendre & de marquer,de gaigner & de perdre, par vn contrepoids continuel dans le combat de la fortune; ie ſerois d'avis de marquer Ian de deux tables , quand on le fait de deux Dames ſeules dans la 2. table,bien qu'il y en ait d'abbatuës dans la premiere table.

I'en ay veu jouer avec cette loy ; de ne

point lever,qui eſt vn moyen de depeſcher affaire.

Quelques-vns ne leuent point du tout leur jetton, & le marquent ou il demeure pour avancer plûtoſt.

Mais le commun, c'eſt de lever le ietton en quelque lieu qu'il ſoit,perdant ce qui eſt marqué quand l'autre a gaigné ſon jeu.

Il n'y a point de loix certaines en ce qui dépend de la pure volonté & diſpoſition des joueurs.

CHAPITRE XXVII.

Corollaire.

LEs rencontres de nombres eſtans infinis,il eſt preſque impoſſible de donner des definitions & reigles certaines à tout: mais voila les principaux points de ce ieu, ſuivant ſon ordre, ſa conduite,& ſa regle, auſquels ie n'empéche pas pour le bien public des Academies,qu'on n'y adioûte toutes les loix,pour en faire vn petit Code ou Digeſte,afin d'éviter les debats,& querelles

Fin du Ieu de Tricque Trac.

LE IEV DV TRICQVE-TRAC, REDVIT EN SES MAXIMES.

I.

QVi du grand Trique Trac veut
avoir la ſcience.
Et pratiquer ce jeu des Roys & gens
d'honneur,
Il doit avoir l'eſprit muny de patience,
Pour ſouffrir les excez de l'heur & du
mal-heur.

II.

Quiconque eſt en mal-heur, qui tempeſte
& qui iure.
Il altere & connoiſt les plaiſirs de ce jeu,
Sur tout, parles-y peu, endure ſans iniure,
Et n'abuſe jamais du ſacré nom de Dieu.

III.

Ce qui rend à l'eſprit l'exercice aggrea-
ble,

C'eſt que nous génons ceux qui nous gé-
nent auſſi.
Les formes de ce jeu ſont toutes variables,
Et l'homme avec ſa femme y chaſſe ſon
ſoucy.

I V.

Pour pratiquer ce jeu à la faſſon com-
mune,
L'on preſente le jeu au joueur plus âgé;
Ian de rencontre peut arriver par fortune
Qui rendra le ſecond premier avantagé.

V.

L'on ſe mocque auiourd'huy de ce Ian de
rencontre,
Tous les Ians à Paris ſont reglez & cer-
tains,
Ie vous les feray voir & paſſer à la mon-
ſtre,
Et direz qu'eſtre Ian eſt vn fait de deſtins.

V I.

Le dé deſſus la Dame eſt bon & ſans
rencontre,
Si par quelque hazard ils chevauchent
tous deux,
On les doit rejetter pour mieux conter le
nombre,
Afin d'entre-placer les Dames en leurs
lieux.

VII.

Sçache que chaque Dame est vn, deux, trois & quatre,
Selon les changemens que t'apporte le dé,
Ce nombre entre par tout, où tu le peux abbatre,
Mais il n'est pas toûjour de fortune guidé.

VIII.

On vse de cornets pour oster toute fourbe,
Aduise que les dez n'ayent point de vif-argent,
Prends les iustes quarrez, & qu'ils n'ayent rien de courbe,
Faut estre sur les dez exact & diligent.

IX.

C'est vn petit serail que ce jeu delectable,
Quinze Dames y sont de l'vne & l'autre part;
Elles vont & reuont aux lieux de chaque table,
Et la couleur leur sert d'enseigne & d'estendart.

X.

Si l'extreme rigueur regle celuy qui jouë,
Le bois touché, leué, doit estre mis ailleurs,
Qui ne s'y trompe point merite qu'on le louë,

Et qui ne leue à faux eſt iugé des meilleurs.

XI.

Si en pouſſant le dé il paſſe les limites,
Ou qu'il ſoit ſur les bords, ou ſur l'angle arreſté,
Il les faut mieux jetter afin que tu éuites
Le perdre en le jettãt d'vn ou d'autre coſté

XII.

Tous les nombres des dez donnent aux Dames place,
Chaque pointe reçoit les nombres aduenus,
Qui s'aduance & ſe couure a tant de bonne grace,
Que l'on le jugera pour des plus entendus.

XIII.

Si commençant le Ieu tes Dames tu auance,
Que ton dé les ſepare en l'vn & l'autre coing,
Par doublet il vaut ſix, mais c'eſt vne ſcience,
Qui pour arriuer peu demande bien du ſoing.

XIV.

Si d'vn iuſques à ſix tes Dames tu arrange
Selon les bons joüeurs, c'eſt le Ian de trois [illegible]

Qui le fait & le marque eſt digne de
loüange,
Cette ſubtilité n'eſt pas commune à tous,

XV.

La liberté du Ieu donne ce priüilege,
De mettre tout à bas, ou paſſer du deuant
Beaucoup de bois en trait vn bon joüeur
allege,
Qui ſçait coucher ſa Dame eſt eſtimé ſça-
uant.

XVI.

En tout eſtat de Ieu tu dois pouſſer tes Da
mes,
Iuſquau nombre des dez qu'elles peuuent
auoir,
Tu dois bien les caſer dans les bandes &
lames,
Pour paſſer l'on te peut contraindre à ton
devoir.

XVII.

Il eſt vray que tu peux par fineſſe & ſur-
priſe,
Faillir par jugement en ne les paſſant pas
Car vn petit de perte en ta faute repriſe,
En te donnant beau Ieu l'exempte du treſ-
pas.

XVIII

I'appelle le treſpas la perte manifeſte;

De celuy que le dé pousse par trop auant,
Dans les lames d'autruy , lors c'est vne
tempeste,
Qui ruine tes desseins & t'afflige souuent.

XIX.

Continuant du Ieu l'ordinaire exercice,
Petit Ian pour venir amenant petit Ieu:
S'i trop estudier est tenu pour vn vice,
Estant mieux d'auancer iusques en l'autre
lieu.

XX.

Vn bon joueur ne tient sa Dame décou-
uerte;
Mais il la doit couurir auecque bien du
soin,
Et s'il veut éuiter le mal-heur & la perte,
Il faut estre soigneux de tost prendre son
coing.

XXI.

Arrestant son jetton dessus la carte pointe,
Celuy qui tient son plein y marque quatre
jeux:
Quiconque a tout remply de ses Dames
bien jointes,
S'il marque bien son gain, se pourra dire
heureux.

XXII.

Qui ne fait son grand Ian mal heureux

ſe peut dire,
Car l'autre ayant le ſien emporte bien des
jeux.
Il marquera tes coings d'où viendra ton
martyre,
Si vous donniez le gain à qui les prend
tous deux.

XXIII.

En ſuite du bon-heur que le nombre t'ap-
porte,
Si ton homme ne peut parfaire tout ſon
plein,
En paſſant tu rendras ta partie bien forte,
Et tu pourras ainſi le conduire bien loin.

XXIV.

Pour marquer aiſément le gain qui te fait
riché,
Fais percer ton Damier de douze peti
trous,
A chaque jeu mets-y ta cheville ou ta fiche,
Pouſſe-là pour gaigner juſques à douze
coups.

XXV.

Qui laiſſe ſon ietton oubliant ſa fortune,
En reiettant les dez, ne doit plus rien mar-
quer,
Faut marquer tout d'vn coup gain ou per-
te commune,

L'on chastie celuy qui peche d'y manquer.

XXVI.

La pratique du Ieu a beaucoupde prouerbes,
Que vous deuez sçauoir pour advertissement,
Si l'on ne trouue point de gain dedans ces gerbes,
On peut les receuoir pour diuertissement,

XXVII.

Quand le nombre du dé tombe dessous la Dame,
Que l'on n peut couurir par le mal-heur du sort,
Celuy qui la jetté l'indiquant sur la lame,
Marque deux pour chacune autrement il a tort.

XXVIII.

Qui s'oublie à marquer le beau Ieu qu'il ameine,
On l'enuoye à l'école afin d'estre sçauant,
Nostre gain oublié nous retourne à grand peine;
Car bien souuent qui pert en gaigne le deuant.

XXIX.

Quiconque ameine gros & pousse dans la case,

Ce ſimple vaudra quatre,& chaque doublet ſix,
Qui marque bien ſes grains a du bon-heur la baze,
Douze points font vn jeu quand on les aura pris.

XXX.

Si l'on prend de ton Ieu la Dame découuerte,
Le double vaudra ſix,s'il redouble il vaut huit:
Qui l'obmet à marquer fait vne grande perte;
Car plus le gain eſt grand, plus l'oubliance nuit.

XXXI.

Quiconque à ſon grand Ian,fait tres-mal de le rompre:
Toutefois deferant au dernier Ian paſſer,
Commancant du plus loing,il le doit interrompre,
Et contraindre ton homme à ſon bois entaſſer.

XXXII.

Si quelqu'vn veut jouer à Margot la fenduë,
Elle arriue en la caſe,en l'ayant on la pert,
On la prend en tombant ſur vne pointe nuë,

Seulette entre deux bois qui sont à décou-
uert.

XXXIII.

Quand tu ne veux jouër faute d'auoir paſ-
ſage,
On marque deux pour toy qui pourſuis à
jouer,
Celuy qui paſſe a l'heur auec de l'auantage
Qui fait ſon dernier plein eſt beaucoup à
louër.

XXXIV.

D'autant que le malheur peut eſtre tant ex-
tréme,
Que les plus patiens ne le peuuent porter
Si du gain de ton dé tu as le point ſupré-
me,
Tu peux rompre ton Ieu & tes Dames
oſter.

XXXV.

Pendant le pléin parfait, on marque ſix &
quatre:
Ian qui ne peut auient quand ie ſuis décou
uert,
Et que deſſus ma dance à ton dam tu vien
battre,
Et paſſes ſur vn point qui ſoit plein &
couuert.

XXXVI.

Si le mal-heur eſt tel que n'ayant le paſ-
ſage,
Toutes tes Dames ſoient dans le coing en
vn tas,
Tu pourras marquer ſix, mais ton grand
avantage,
Eſt à ſuivre le jeu, ou ne le ſuivre pas.

XXXVII.

Tu peux faire ton plein par double ou tri-
ple ſorte,
Quand trois Dames le font, tu marques
par trois fois,
Lors qu'vn doublet le fait par vne double
porte,
Tu marques deux fois ſix jouant ſelon les
loix.

XXXVIII.

Tu ſais qu'on marque deux pour chacune
des Dames,
Que l'on ne peut jouer, n'eſt ce pas la
raiſon,
Que celle qui ne peut entrer dedans les la-
mes,
Paye quelque profit pour garder la maiſō.

XXXIX.

Quand le dé tourne trop pirouettant en
pointe,

Avec le cornet on le peut arréter,
Pour ne point perdre temps,il n'y à point de crainte,
De voir au dé le jeu qu'il te veut appréter.

XL.

Ie l'enſeigne & le crois pour tres iuſte maxime,
Que faiſant au retour ton plein de deux endroits.
Qu'vne Dame du coing doit paſſer en eſtime,
Pour doublement gaigner par l'effet de ſes droits.

XLI

Apres le dernier plein,quiconque apporte Sennes,
Il leve quatre bois,comme à quines auſſi,
Les gros doublets ſont bons pour accourcir tes peines,
Le doublet finiſſant vaut ſix , l'on joue ainſi.

XLII.

L'Ordonnance du jeu quinze Dames demande,
Qui ſe rengent au coing que lon iuge le mieux,
Il n'y faut que deux dez afin que l'on l'entende,
Interroge en jouant les plus ingenieux.

XLIII.

Paſſant, où demeurant rien ne peut diſtraire,
Quelque Ieu qu'il arriue, ou proſpere, ou mauuais,
Il le faut tout jouer, meſme ton plein defaire.
Qu'en paſſant tu maintiens marquans ce que tu fais.

X L I V.

De tout autant d'endroits que ton grand Ian ſe faſſe,
Chaque ſimple & doublet y doublent leur prix.
Si ton gain tu obmets, ce t'eſt mauuaiſe grace,
Car de tõ compagnon tu peux eſtre repris.

X L V.

On ne prend point ſon coing ſans deux Dames enſemble,
Qui ſe tiennent eſcorte afin d'y demeurer,
Alors que pour paſſer ton plein tu deſaſſemble,
Il les faut toutes deux enſemble demarer.

XLVI.

Contente-toy d'auoir gaigné cét aduantage,
De deux, ou quatre; ou ſix, ſur le bois découuert,

Le Ieu ny permet pas qu'on y prenne passage,
T'obstaclant le chemin, il te nuit & te sert.

XLVII.

Afin d'estre bien prompt à déplacer tes Dames,
Et conter viuement le Ieu qui t'est venu
Le pair tombe toûjours sur de pareilles lames
L'impair de blanc en noir, cela soit retenu

XLVIII.

Quiconque touche au bois sans qu'il ne le replace,
Il doit dire, i'adoube, autrement faut le uer
Le bois qu'il a touché sans esperer de grace,
Auant donc de toucher il y faut áuiser.

XLIX.

Lors que d'vn mesme dé tu gaigne, & que ton homme
Y peut gaigner aussi, ou plus, ou moins que toy,
C'est Ian de recompense, en cela tu voix comme
En fortune y domine auec quelque loy.

L.

Les coings Bourgeois sont ceux de Qui-

nes & de Sennes,
Triple bande écartée a le nom de Rafteau,
Mais les cafes du Diable ont toufiours mil
le peines.
Ce font les fept & dix, n'y fais pas ton
tombeau.

LI.

Ne faut pour bien iouër faire de la na-
vette,
Plaçant premier le gros, & venir au petit,
Il faut fuivre le nombre, & que ta main le
mette
Dans l'ordre qui fera felon ton appetit.

LII.

Tous les nombres doublet ont leur nom
d'efficace,
Ambes as font deux as, double deux, font
deux deux.
Ternes font les deux trois, quarnes font
quatres en place,
Quines cinq, fennes font les deux fix glo-
rieux.

LIII.

Ioüe fidellement, n'endure qu'on te
broüille,
Ceux qui veulent ioüer, & bien vifte &
beaucoup,
Ils marquent doublement en joüant la
bredoüille,

Si ton homme ne gaigne & n'interrompt ton coup,

L I V.

Qui jouë exactement, doit eſtre meur & ſage,
Car qui touche ſon bois il le doit deplacer,
Qui ne marque bredoüille il en perd l'auantage,
Il ne peut apres jeu s'en plus recompenſer.

L V.

Plus tu feras ſçauant en ce Ieu de caprice,
Tant plus y verras-tu de regles & de loix,
I'honore bien ce Ieu,i'en louë l'exercice,
Mais il fait dépiter les Princes & les Roys.

L V I.

Si tu n'as abbatu encore que deux Dames,
Placées en ton coing,vray centre du repos,
Et que ton compagnon y ait planté ſes armes,
Si tu jette vn as,c'eſt fort mal à propos.

L V I I.

Pour marquer la Bredoüille,on vſe de deux voyes,
Le premier marquant ſeul n'a rien que ſon jetton,

Le second en met deux, qu'il assemble & déploye,
La bredoüille frequente hausse bien le meton,

LVIII.

Si tu gaignes Bredoüille, & tu n'en marque qu'vne,
Apres vn coup de dé, tu n'y dois reuenir;
Car si tu ne sçais pas gouuerner ta fortune,
Faut-il pas que ton homme ait droict de te punir;

LIX.

Pour dextrement jouer, si ton homme s'auance,
Auise à te couurir, & jouër lentement,
Ce n'est tout de courir, car celuy qui deuance
N'arriue pas toujours à son contentement.

LX.

Ne te fonde jamais sur la vaine esperance
Du jeu qui peut venir, les dez sont ennemis:
Marque, leue & t'en va pour plus grande asseurance.
Si tu veux voir le sort, il doit estre permis.

LXI.

De tant de coups diuers & d'estranges figures,

Cinq ou ſix ſeulement peuuent iuger du
tout;
Mais pourtant il ne faut ſe fier aux augu-
res,
que l'on n'aye gaigné iuſques au dernier
bout.

LXII.

Prendre tout, marquer tout, n'aller point à
l'école,
C'eſt le moyen certain de gaigner à ce jeu,
La longueur y déplait, la promptitude eſt
folle;
Place pour bien jouër chaque Dame en
ſon lieu.

LXIII.

On ne peut exprimer tout ce beau Ieu de
Princes,
Les nombres infinis ont trop de change-
mens,
Mille Prouerbes ſont en diuerſes Prouin-
ces,
Qui ne font pas le jeu, ny les enſeigne-
mens.

LXIV.

Belle la bredoüille eſt, alors que l'on t'en-
file,
Sans que tu gaigne vn coup, tant tu es en
mal-heur,

Si tu perds doublement cede tout sans castille.
Ne jouë pour plaisir chose de grand valeur

LXV.

Maxime indubitable en toute la conduite.
Quil faut jouër,passer quand les huis sont ouuerts.
Mais prudẽt est celuy qui ce passage éuite;
Car c'est là le moyen de gaigner à l'éuers.

LXVI.

Abbatre bien du bois,& bien placer ses Dames.
C'est vn commencement qui te promettra gain,
Mais faire son grand Ian en remplissant les lames,
On peut dire à bon droit que c'est le coup du pain.

LXVII.

Ne mastines jamais celuy qui te surmonte,
Il y en a qui sont fort insolẽt vainqueurs,
Mais chacun tour à tour deuant auoir son conte,
Apprends que le sort a sa grace & ses rigueurs.

LXVIII.

Escoute ce precepte,il est de consequence,
Si tu touche ton bois pour le mettre en ton coing,

Sans l'y pouuoir placer, il faut que tu l'a-
uance,
Et passe à mon costé, bien qu'il y ait bien
loing.

L X I X.

Quand on veut retourner dans la derniere
table,
Quelquefois l'on compose afin de leuer
tout,
Ce passage n'estant plaisant ny profitable,
Il vaut mieux que chacun prenne son pre-
mier bout.

L X X.

Si tu n'es clair-voyant, regarde en patiēce,
Les nombres de ton dé, lis-les auec plai-
sir,
Lire hautement son dé, n'est pas peu de
science,
Qui le rompt tost à tort, & joüe sans plai-
sir.

LXXI.

Combien que le cornet semble oster la
fallace,
Si est-ce que l'on peut y tromper quel-
quesfois,
Laissant couler les dez d'vne façon molace
Tu peux rompre le coup de geste ou de la
voix.

LXXII.

Chacun a ſes humeurs & ſes faſſons de faire.
Pour iouer à ce ieu qui ſemble eſtre infiny,
L'vn laiſſe ſon ietton, l'autre l'oſte au contraire,
L'oſter eſt le meilleur quand ton coup eſt finy.

LXXIII.

Les eſprits patiens iouent tout d'vne ſuite,
ſans rompre ny lever, quelque ſoit le malheur,
Cette faſſon demande vne grãde conduite,
Le pouvoir de lever ſemble eſtre le meilleur.

LXXIV.

Ce mot de Tricque-Trac, vient du bruit de tes Dames,
Tel eſt leur naturel de n'eſtre point ſans bruit,
Tu ne peux les placer & mettre ſur leurs lames,
Sans ce bruit qui ne peut apporter aucun fruit.

LXXV.

Pouſſes tout doucement la Dame que tu touche,
Ne frappe pas ſi fort que tu rõpes le bois.

La Dame se plait bien quand tout plat on la couche,
Autrement tu pourras te faire mal aux doigts.

LXXVI.

Il faut en toute chose eviter l'indecence.
Bien arranger son bois, lire tout haut son dé,
Caser fidellement ; marquer ce qu'on avance.
Et ne point disputer, c'ét étre bien fondé.

LXXVII.

Toutes les loix du Ieu ne valent l'exercice,
Les nombres en discours on un trop grand tabut.
Ioüe avec ton amy, quiconque y est novice,
Fait beaucoup si du moins il peut venir au but.

LXXVIII.

Si ton plein de retour est basty de la sorte,
Que ton coin du repos ait encore son bois,
Si tu jette un as, vn deux, ou six, n'importe,
Ioüant ce que tu peux, tu ne perds que deux fois.

LXXIX.

On ne leve iamais qu'on n'aye passé ses
Dames.
Le plein dure tousiours, tant qu'on le peut
ioüer.
Les Dames dans le coing ne laissent point
leurs lames,
C'est vne iuste loy que l'on doit avoüer.

LXXX.

Quand bien Nostradamus feroit de Centuries.
Astrologue qu'il soit il ne diroit pas tout.
Ce ieu seul entre tous à peu de tromperies.
Le savoir cede à l'heur, qui se tient au
haut bout.

FIN.

LE VRAY ET FIDELLE
IEV
DV HOCA
DE CATALOGNE

I.

COMME ce Ieu n'ét qu'vn divertissement honneste, il se joüe à present en beaucoup de maisons considerables dans Paris, à condition qu'il ne sera juré ny blaspheme contre le Saint nom de Dieu, à peine contre les contrevenans d'être interdits de joüer.

II.

Ce Ieu sera ouvert tous les jours sur les deux heures de relevée, excepté les Festes & Dimanches, depuis trois heures iusqu'à six, afin de ne point troubler le service Divin.

III.

Ce Ieu a pris son origine en Catalogne, il est de sort & de pure fortune, & tout le monde y peut joüer sans aucune crainte ny soupçon de tromperie.

IV.

Et pour rendre chacun capable des ordres dudit jeu, & de la maniere d'y jouer, en voicy les regles suiuantes.

V.

Ce jeu est composé de trente points, marquez sur vne table tous de suite, depuis 1. iusques à 30.

VI.

Il y a trente boules toutes semblables, dans chacune desquelles est enfermé vn billet, aussi marqué depuis 1. iusques à 30. sur du parchemain, par chiffres separez dans chacune des boules.

VII.

Le Banquier de ce jeu doit estre au bout de la table, ayant devant soy & à la veuë des joueurs, diverses pieces de monnoye d'or & d'argent pour payer sur le champ les gaignans.

VIII.

Quand on veut commencer à jouer, il faut en premier lieu conter publiquement les boules, & verifier les susdits billets, pour faire voir à tous qu'il n'y en a ny plus ny moins que trente.

IX.

On peut jouer peu ou beaucoup, & le

joüeur eſt libre de ſe retirer quand il luy plaiſt.

X.

Comme auſſi le banquier de fournir ſa banque, & de refuſer la miſe ou ſomme couchée ſur le Ieu, ſi elle luy ſemble exceſſive, & n'ét point tenu ledit Banquier de faire bon au joüeur que de ce qu'il a devant ſoy dans ſa banque, ſi ce n'ét qu'il intervienne particuliere contention & accordē entre luy & ceux qui jouent en preſence de gens.

XI.

La façon de joüer eſt diverſe, l'vne s'appelle *Enplein*, s'eſt à dire quand on couche l'argent ſur l'un des trente point; qui eſt le nombre le plus advantageux : car ſi ce poinct vient par la boule que le joüeur à ſon rang tire du ſac, le Bãquier paye vingtſept fois autant que ce qui a été couché ſur ledit Ieu : L'autre s'appelle *Endeux*, s'eſt à dire, quand on couche ſon argent en un lieu qui embraſſe deux points: car alors lequel des deux qui vient en paye la moitié de 27. qui ſont 13. & demy, autant que ce qui eſt couché. On peut mettre en tiers, à ſçavoir quand on couche en trois points qui ſont au bas du Ieu, & alors on gaigne

9.on peut auſſi mettre en *quart* participant de quatre points, & alors on gaigne 7.en ſixieſme 4. & demy,& en *dixieſme* participant de 10.points,on gaigne deux & demy

XII.

Il y doit auoir vn homme proche du Banquier,qui tient en main vn ſac ou doiuent eſtre toutes le boules ſuſdites,auec des billets dedans.

XIII.

Et apres que l'on a acheué de coucher tout ce que l'on veut ſur la table, on remuë le ſac, afin de meſler les boules qui ſont dedans,puis l'on preſente le ſac à l'vn deſdits joueurs pour en tirer vne boule,laquelle ſert pour tous.

XIV.

Le Banquier doit prendre la boule des mains du joueur qui l'a tirée, & pouſſer dehors les billets qui ſont dedans,& ledit Banquier prend ledit billet, & l'ouure, le monſtrant à tous,en faiſant voir le nombre y ſpecifié,alors on paye tout ce qui vient ſur ledit nombre,comme dit eſt, en deux tiers,en quart,en ſixieſme,& en deuxiéme.

XV.

L'ordre de ceux qui doiuent tirer le ſac eſt à main droite, chacun à ſon tour des

iouans, & si par mégarde ledit tireur venoit à estre interrompu, on ne doit point tourner en arriere. Il est pourtant loisible à qui que ce soit de renoncer à son droit & rang de tirer, & de faire tirer à celuy qui est apres luy.

XVI.

Il ne faut point tirer la boule du sac qu'auparavant le ieu ne soit achevé; c'est à dire, apres que chacun a couché sur le ieu ce qu'il veut, & la boule estant vne fois tirée, on ne peut ny ne doit alterer ledit ieu, y plus mettre ny oster, ny méme mettre les mains sur les mises; mais publier le nombre du billet tiré, & payer ce qu'il aura dessus, comme dit est.

XVII.

Si quelqu'vn met de l'or sur le ieu, il doit dire tout haut, combien, & quelle partie dudit or il entend iouer, autrement le Banquier n'est pas tenu de le payer, non plus que quand on cache quelque piece d'or sous de l'argent, ou autre monnoye.

XVIII.

Le joueur ne peut tirer qu'vne seule boule à la fois, & s'il en tiroit davantage, le jeu ne vaut rien; & s'il en estoit tiré quelqu'vne en cachette, ou avec fraude, ce-

ſuy qui l'aura tirée ſera banny du ieu, & contraint à la reſtitution de tout ce qu'il aura receu.

XIX.

Avant que le ioueur mette la main dans le ſac,il la doit ouvrir & monſtrer publiquement, pour éviter tout ſoubçon & tromperie.

XX.

Chacun doit prendre garde où il met & couche ſon argent, à ce qu'il ſoit bien & iuſtement poſé dans le ieu où il veut.

XXI.

Pour obvier à toute diſpute, & en cas de diſpute,de ſavoir à qui eſt l'argent couché, on s'en doit rapporter à la pluralité des voix, que prendra celuy qui tient le ſac,& ne ſe trouvant perſonne que le diſe, le Banquier diviſera le payement qu'il devra faire aux deux diſputans.

Fin du Ieu du Hoca.

LE NOVVEAV IEV DE CARTES. ROYAL DE LA GVERRE.

MEssievrs, Encor qu'il y ait déja beaucoup de Ieu de Cartes inventez pour la recreation des compagnies;neantmoins comme l'humeur, Françoise se plait à la nouveauté,& que de recommencer si souvent à Iouër de mémes ieux, l'esprit s'ennuye,& diverses fois en nombre d'Assemblées,i'ay veu que faute d'vn ieu nouveau l'on étoit contraint de demeurer oisif:& pensent serieusement ces iours passez aux victoires,& prises de Villes & Forts que nôtre Monarque à emportez sur les ennemis de son Estat la Campagne derniere;Sçavoir, Dunkerque, Burgue, Furne, Graveline,les Forts Mardik, Philippe, de l'Ecluse, & Fort Louis: Ces pensées ont fourny à mon imagination le dessein de

dresser vn nouveau Ieu de la Guerre par plusieurs figures expliquées par les cartes ordinaires dont l'on jouë le Picquet, la Triomphe & autres jeux : Ieu que vous trouverez d'vne invention aussi jolie qu'il en aye esté cy-devant, lors que vous l'aurez pratiqué, & dont l'invention est facile à comprendre: ce qui me fait croire que dans peu de temps il n'aura pas moins de vogue que les jeux cy-dessus, & je seray satisfait lors que je sçauray par le debit que j'en feray, le contentement que vous y aurez pris & dans cette esperance je prendray la liberté de me dire, Messieurs.

Vostre tres-humble & obeyssant serviteur.

L'INSTRVCTION DV NOVVEAV IEV DE CARTES,

Appellé le Ieu Royal de la Guerre.

CE ieu est composé de quarante cartes; Sçavoir neuf de Cannoniers, neuf d'espée, neuf de Picquiers, & neuf d'Esca-

drons qui sont representez par le Picq, Treffle, Carreau & Cœur, & les quatres autre quartes qui achevent les quarante, sont nommées, la force, la mort, le general d'Armée, & le prisonnier de guerre: & cela presupposé voicy de la sorte que le ieu se iouë.

I.

Premierement, l'on peut iouer depuis deux personnes iusques à douze, donnant à chacun autant de cartes qu'il sera accordé par la Compagnie, apres avoir convenu le prix du ieu.

II.

Les Roys ne sont pas plus les vns que les autres, les Reines se iouent apres les Roys, le general de l'Armée, qui est la carte representée par vn general d'Armée, suit apres la Reine, le Prisonnier de guerre, qui est la carte represétée par vn Chef du party ennemy, apres le prisonnier de guerre, les Valets, & apres les Valets, les as sont quatre figures representées en quatre differentes postures, savoir le premier vn Canonnier, le second vn Soldat, tenant vne épée nuë à la main, le troisiéme representant vn bataillon, & le quatriéme vn Escadron de Cavalliers apres les arcs, les dix, les neufs

les huit, les sept, les six, tout l'vn apres l'autre; & quand on aura donné à chacun ses cartes, l'on ne retournera point la carte qui suivra, & l'on conviendra auparavant que de donner les cartes, ce que veut iouer & mettre chacun au jeu, l'on mettra ce qui sera convenu par la compagnie; par exemple, vn Loüis d'vn escu, ou demy Loüis de trente sols, cinq sols, & vn sol, estant à la discretion des joueurs.

III.

Ayant vos cartes en vôtre main, s'il se rencontre que vous ayez la carte de la mort, vôtre coup est perdu, & ne retirerez rien du jeu pour cette partie, & mettrez vos cartes dessous les cartes qui restent du jeu.

IV.

S'il vous arrive la carte appellé la Force, vous tirerez deux marques, & s'il se trouve que la Force soit avec la Mort, vous la mettrez aussi dessous; mais quand la Force ne se trouvera pas dans la main avec la Mort, vous ne lairrez pas de la mettre dessous, & celuy qui aura donné les cartes, vous donnera la carte de dessus, & combatrez avec les autres, & vous tirerez les deux marques comme dit est cy-dessus.

V.

S'il vous arriue que vous ayez le General de l'Armée,& que vous vous laissiez prendre,vous payerez vostre rãçon à celuy qui vous prendra, qui est le jeu, mais s'il arriue que vous fassiez vostre leuée de la mesme carte,auec vostre General vous gaignerez tout ce qui sera au jeu de reste.

V I.

S'il vous arriue dans la main le Prisonnier de la Guerre, vous doublerez vostre jeu,si mieux n'aimez mettre vos cartes sous le jeu, & ne pretendrez rien pour ce coup là;& les autres qui resteront, ils combattront les vns contre les autres pour auoir ce qui demeurera de reste du jeu.

VII.

Ce jeu se jouë tousiours,il n'y a pas de passe; le premier en carte jouë,& le second apres,le troisiéme en suite,& ainsi du reste tous les vns apres les autres,la plus haute carte emporte la plus basse,comme dit est cy-dessus;la primauté l'emporte & celuy qui a plus de leuée prise, gaigne tout ce qu'il y a de reste sur le jeu.

VIII.

Vous obseruerez qu'estant les quatre art es cy-dessus nommées,qui sont la Mort,

la Force, le General, & le Prisonnier de Guerre, il vous en reste encore trente-six, avec lesquels vous pourrez joüer au Picquet, à la Triomphe, au Berlan, & autres jeux de cartes.

FIN.

LE

IEV ROYAL DE LA PAVME

Declaration de deux doutes qui se treuvent en contant le Ieu de la Paume, lesquelles meritent d'estre entendues par les personnes d'esprit.

CICERON Orateur moins sage qu'eloquent, nous a laissé par escrit une Sentence digne d'estre entenduë & observée par toute personne qui veut vivre selon la raison : Laquelle dit, qu'il convient vser du jeu qui se fait par l'exercice du corps, & du jeu qui consiste en paroles

ioyeuses, tout ainsi que l'on a coustume d'vser du dormir. Or est-il que nous vsons du dormir, pour restaurer & renforcer les vertus de l'esprit & du corps, quand elles sont travaillées & affoiblies par la veille, ou quel que labeur precedent. Par semblable raison, le ieu qui se fait opportunement & prudément par l'exercice du corps, est tres-convenable pour conserver la santé du corps, & la vigueur de l'esprit. Car l'exercice du ieu deuëment fait (comme dit est) eschauffe le corps & les membres, purge les humeurs superflues & estranges, en les faisant évaporer, fortifie les facultez naturelles, éclaircit & reiouyt l'esprit : En telle maniere que l'homme qui sçait choisir certain ieu d'exercice honneste, & en vse sagement, en vaut beaucoup mieux, tant pour sa santé corporelle, que pour la vivacité de son esprit On peut alleguer à ce propos Gallien, excellent Medecin, lequel a grandement recommandé par ses escrits, le ieu de la petite pile, comme estant entre les ieux d'exercice le plus convenable qui soit, pour entretenir & garder la sante de l'homme.

Surquoy aucuns veulent dire, que Galien entendoit parler du ieu de la Pelote.

Les autres tiennent que c'estoit vn tel jeu qu'est le jeu de la Paume, dont nous vsons encore aujourd'huy, auec l'estœuf ou la balle : mais nous ne sçauons si l'on contoit ledit jeu de Galien, ainsi comme nous contons le nostre de toute memoire d'homme. Certainement (quelque chose qu'il en soit) c'est vn exercice fort recreatif pour l'esprit, & vtile pour la santé du corps : Ie m'en rapporte au jugement de ceux qui y sçauent trop mieux joüer que moy. Mais ie trouue en nostre jeu de la Paume deux doutes, où peu d'hommes de nostre temps ont pris garde; mesmement quelques vns des plus excellens joüeurs ont passé par dessus sans s'en enquerir plus auant. Et si n'ay pû trouuer personne qui m'en ait donné suffisante resolution: Toutes-fois i'espere, par la grace de Dieu, en donner presentement de si bonnes raisons qu'icelles doutes seront totalement éclaircies & entenduës.

La premier doute que l'on peut faire sur le jeu de la Paume est, sçauoir pourquoy on conte le jeu de la Paume en augmentāt le nombre par quinzaines, comme quinze trente, quarante cinq, & puis vn jeu, qui vaudroit soixante, plûtost que de conter

par quelqu'aute nombre plus petit,ou plus grand. La seconde doute est,d'entendre & connoistre quelle espece de mesure signifient iceux nombres,quinze,trente, & les autres.Veritablement puisque les chasses & coups de paume de deux parties,qui iouët l'vne contre l'autre,se considerent en longueur,l'vne au prix de l'autre,afin de voir & savoir laquelle desdites chasses excede l'autre: & que telle difference ou excez est toûjours estimé valoir quinze,seló la coutume ordinaire du ieu. Il est vray-semblable que lesdits nombres,quinze,trẽte,quarante-cinq,& vn jeu,signifientquelque certaine mesure conneuë par les hommes qui ont premierement practiqué le ieu de la Paume en la maniere que nous le iouons auiourdhuy.Pour resoudre ces deuxdoutes par vn méme moyen,il faut premierement estimer que ceux qui ont mis en vsage cette maniere de côter le ieu de la Paume par quinze pris quatrefois,comme dit est,n'ôt point choisi ce nombre de quinze entre plusieurs autres,sans quelquebonne raisó. Certainement ils eussent pû aussi-bien prẽdre quelqu'autre nombre plus petit,lequel estant ainsi pris quatre fois,eust esté plus aisé à conter que ne sont quinze, &

eût aussi bien valu vn jeu comme quinze pris quatre fois. Or les hommes doctes en Astronomie connoissant bien qu'vn Signe Physic (qui est la sixiéme partie d'vn cercle) est divisé par imagination en soixante degrez, chaque degré en soixante minutes, chaque minute en soixante secondes : suivant cette raison sexaginaire peuvent dire, que la maniere de conter le jeu de la Paume a été institutée suivant icelle raison sexaginaire, & à l'imitation d'un signe Physic: Car quinze degrez pris quatre fois valent vn signe Physic : tout ainsi quatre fois quinze valent un jeu de la Paume, & quatre jeux valent une partie entiere, selon la coûtume de France. Mais il se trouve un deffaut en cette comparaison, d'autant que quatre signes Physics ne valent pas un cercle entier, tout ainsi que quatre jeux de la Paume valent vne partie complete. Ioinct aussi que ceux qui joüent à la Paume ne s'amusent pas tant à contempler le Ciel, comme ils travaillent à frapper & chasser l'estœuf, ou à le renvoyer. Partant que cette raison n'ét pas entierement suffisante : Il nous en faut chercher vne meilleure parmy les mesures geometriques qui ont eu cours, tant envers les anciens que les mo-

dernes, afin de ſavoir s'il ſe trouve point entre icelles quelque nombre & meſure, auſquels ſe rapporte proprement icelle raiſon de conter le ieu de la Paume. Sur quoy il convient entendre que les anciens avoient diverſes meſures geometriques: comme il appert par les écrits de Varro, Pline, & autres Autheurs, Deſquelles meſures i'ay icy mis ce recueil le plus fidelle qu'il m'a eſté poſſible.

Vn doigt, vaut quatre grains.

Quatre doits valent vne paume.

Quatre Paumes, ou douze doigts valent vn pied.

Pied & demy, valent vne coudée.

Deux pieds & demy valent demy pas.

Cinq pieds, valent vn pas.

Cent vingt-cinq pas, valent vne Stade.

Huit ſtades, valent vn milaire.

Deux Milaires, valent vne lieuë.

Vne Toiſe dite en latin *Hexapeda*, a ſix pieds de longueur.

Vne Perche, dite en latin *Decapeda*, a dix pieds de longueur.

Vne Perche vulgaire en france, a dix-huit pieds, ou 20. ou 22. ou 24.

Vn arpent, a dix perches de longueur, & autant de largeur.

† Vn climat, a soixante pieds de longueur, & autant de largeur.

Vne Attelée, dite en Latin *Actus*, a deux Climats de longeur, & autant de largueur.

† Vne iournée, ou Iugere, dite en Latin *Iugerum*, a deux Attellée, de longueur, & vne de largeur.

I'ay trouvé en examinant diligemment toutes les mesures susdites, que la raison de conter le ieu de la paume, convient fort proprement avec la raison du nombre, & de la mesure du Climat & du iugere. Et ie m'asseure que l'origine du nombre du ieu de la Paume vient de là. Car *Clima*, signifie Region, Plage, Traict, Segment, Costeau, Eschelle, Difference de demie heure du plus long iour d'Esté entre deux regions. Il signifie aussi comme dit est, vne figure geometrique ayant soixante pieds de longueur d'vn Climat pris en cette signification, & naïfvement representée à quatre fois par les nombres d'vn ieu de la Paume; car quand nous gaignons vne chasse, ou vn coup destœuf, nous contons quinze: en quoy il faut entendre, que ce sont quinze pieds, qui sont la quarte partie d'iceluy climat.

Pareillement, en gaignant deux coups, nous contons trente, où il conuient entendre que ce sont trente pieds.

Semblablement, quand nous gaignons trois coups nous contons quarante-cinq: c'est à dire, quarante-cinq pieds.

Et finalement, en gaigant quatre coups d'esteuf, nous gaignons vn jeu, ou bien vn Climat, lequel a soixāte piedsde longueur. Quant à Bisquaye, demy quinze, & sēblables diminutions, i'estime qu'ils ont esté inuentez & adioustez, apres que le jeu de la Paume a esté en vsage parmy les hommes. Il conuient aussi noter, que si nous voulions conter deux jeu pour chacune partie, comme content quelques nations estrangeres, ce seroit deux Climats pour partie, qui valent vne Attelée, ou demy Iugere. Mais nous passons plus outre, & contons par quatre jeux pour chaque partie lesquels font la longueur d'vn Iugere de terre, ayant deux cens quarante pieds de longueur, & six vingts de largeur. C'est vne journée de deux bœuf: c'est à dire, autant de terre qu'ils peuuent labourer en vn jour. Il est donc bien manifeste par les raisons cy-dessus declarées, que les nombres du Ieu de la Paume representent les quatre

quarts

quarts d'vn climat, contant quinze pour chaque quart,& qu'iceux nombres du Ieu de la Paume signifient pieds. Semblablement qu'vn jeu de la Paume denote vn climat: Pareillement qu'vne partie gaignée à la Paume signifie vn Iugere,en mesurant chacun d'iceux selon la longueur seulement car les chasses & coups d'esteuf se mesurent selon leur longueur,& non pas selon leur largeur, Parquoy ie conclus, que les deux doutes du jeu de la Paume,cy-deuant proposées,sont suffisamment declarées & & éclaircies. Ce que nous auions proposé de faire.

Ordonnance du Royal & honorable Ieu de la Paume,parangon entre tous autres jeux & exercices,contenant vingt quatre articles, par lesquels sont donnez à entendre les differents & difficultez, qui peuuent aduenir en jouant à iceluy, principalement en parties.Faite à Paris en l'an 1629.

I.

MESSIEVRS, qui desirez vous ébatre & joüer à la Paume,faut joüer, afin recréer le corps & delecter les esprits,

ſans iurer ny blaſphemer le nom de Dieu Auant que jouer conuient tourner la raquette pour ſçauoir qui ſera dans le Ieu Le premier coup de ſeruice eſt le coup de Dieu, que lon dit de preſent les Dames ou Damoiſelles.

II.

En ſuiuant l'ancien Ieu de la paume faut jouer faute nulle, ſans pourneant, & là où il touche : mais n'ayant limité le jeu, y aura pourneant' Au premier jeu dire ce que l'on jouë; qui gaigne la premiere partie garde les gages; les parties ſe jouent en quatre jeux (& eſtant trois jeux à trois jeux, l'on doit faire à denx de jeu(ou en ſix jeux,auſquels il n'y a point d'à deux de jeu, ſi ce n'eſt du conſentement des p arties.

III.

Auſſi auant que jouer conuient faire mettre la corde du jeu en telle hauteur que l'on puiſſe voir le pied du meur de bout en autre par deſſus icelle, s'il aduient par hazard qu'en jouant l'eſteuf ou balle demeure entre le filet & ladite corde, meſme dans le poſteau où elle paſſe, le coup ne vaut rien, (car il faut quil affranchiſſe (& ne faut en pourſuiuant vn coup éleuer icelle corde.

I V.

Lesdits joüeurs doivent avoir vn ou deux marqueux, lesquels marqueront au second bond ; & comme dit est, là où il touche, doivent seulement iceux marqueux advertir les joüeurs tout haut quand il y aura deux chasses, ou vne, étant dit par les joüeurs chasse morte, & dire où elles sont & où l'on les peut gaigner : mais ayant été dit chasse morte, & n'estant respondu par les marqueux aux joüeurs il y en a vne, elle demeure morte.

V.

Lesdits marqueux doivent marquer & rapporter fidellement ce qui leur sera dit à plus de voix par les spectateurs, tant pour l'un que pour l'autre, sans favoriser ny porter affection à qui que ce soit à peine de perdre leurs salaires, & d'en mettre d'autres en leurs places ; d'autant que c'est chose à quoy la conscience git, étant jeu qui se paye par la voye de Iustice.

V I.

Iceux joüeurs se doivent aussi rapporter, lors qu'il se presente en leur jeu quelque difficulté, ausdits spectateurs, sans en contredire, & mesmes ausdits Marqueux : en cas toutesfois qu'il n'y aye autres personnes

qu'eux pour en juger, s'il ne leur est commandé desdits jouëurs, & sans aussi leur en médire aucunement.

VII.

Si en jouant l'on venoit à toucher l'vn desdits marqueux, ou autres regardans jouër, mesme à quelque corbillon ou frotouër, estant sur la galerie tenu de quelqu'vn, ou chose semblable, il faut marquer là; & n'estant tenu de personne, c'est où va l'esteuf: mais si l'vn des jouëurs venoit à toucher ledit esteuf ou balle, de quelque partie de son corps, il perd le coup.

VIII.

S'il aduient que l'vn desdits Marqueux, par obliance, disoit vne chasse estre pour l'autre, cela ne peut prejudicier ausdits jouëurs; d'autant qu'il faut que la premiere nonobstant l'obliance dedit marqueux se jouë comme estant la premiere, ainsi qu'elle a esté faite: mesmes d'vne chasse, s'il disoit estre au dernier pour le second faut qu'elle se joue au lieu ou elle a esté faite.

IX.

Pour l'ordinaire du Ieu, l'on doit jouer vn, les deux, & le tout, laquelle partie du tout ne se peut laisser, si ce n'est pour legi-

time cause, comme la pluye, ou la nuit, en ce cas doit celuy qui est en perte, laisser pour le tout des frais & du Ieu, & l'autre pour moitié, ou en deux parties liées, lesquelles aussi ne se peuuent laisser que du consentement des parties ; ce faisant doiuent laisser chacun pour le tout, & donner heure pour acheuer.

X.

Si en seruāt sur bois l'on ne seruoit que sur le bois; contre le bord de ladite bois, ou sur le rabat seulement, c'est à refaire, si l'on ne jouë qui faut il boit : qui mettra à l'ais de volée, mesmes aux cloux qui la tiennent l'on gaigne quinze, & au trou qui est au haut de la muraille, que l'on appelle la Lune, l'on gaignera aussi quinze.

X I.

Si celuy qui est dans le Ieu, estant seruy de l'autre, venoit à dire pourneant, ou son compagnon, au cas qu'il en eust, & qu'il le dit trop tard; comme ayant démarché, il a perdu, aussi à tout coup de hazard n'y a point de pourneant. Il n'est temps de dire pourneant quand il est dans le trou, ou au pied du mur, il le faut dire au partir de la tuille. Il n'est permis aussi à celuy qui sert de dire pourneant.

XII.

Si par cas fortuit l'on venoit à faire trois chasses, la derniere faite ne doit rien valoir,& tout le coup de nulle valeur dés le seruice,fut-il entré dans le trou: aduenant aussi qu'vn coup estant sorty par dessus les murailles,& apres auoir seruy sur vn autre coup,il reuint dans le jeu, le coup ne vaut plus rien, ayant,comme dit est, seruy ou joué dessus.

XIII.

S'il aduient aussi qu'ayant quarante-cinq l'on fasse deux chasses,celuy qui a quarante-cinq ne peut perdre son auantage:mais faut pour auoir le jeu qu'il gaigne les deux chasses,ou au moins la derniere : mais si l'aduerse partie auoit lors trente, & qu'il gaignast la premiere chasse, ils seroient à deux , & encores que l'autre gaignast la derniere,il n'auroit que l'aduantage. C'est pourquoy faut dire ayant quarante-cinq, chasse morte.

XIV.

Si l'on s'estoit méconté d'vn quinze ou trente, & apres auoir joue dessus, l'on venoit à s'en ressouuenir auparauant que le jeu soit finy , mesmes d'vn jeu en la partie; c'est vne regle generale , que l'on ne

peut perdre ſon aduantage s'en reſſounenant auant ponr le jeu, que la partie ſoit finie,& pour vn quinze le jeu, Mais qui auroit la partie ou le jeu, ne contant que l'auantage des ieux,ou du ieu,faut qu'il boive ſa faute, ayant ſeruy ou ioué deſſus.

XV.

S'il y auoit vne ou deux chaſſes marquées,& ſi le coup par hazard donnoit ſur l'vne deſdites chaſſes du ſecond bond; ſi c'eſt chaſſe à faire,faut marquer là : mais s'il y donne de volée,doit eſtre conté pour vn bond,& faut marquer ou va l'eſteuf. Auſſi tout hazarder ou le coup ſe perd extraordinaire au deſſus de la tuille,eſt perdu pour celuy qui y met, & au deſſous gaigne.

XVI.

Aduenant qu'vn coup entraſt dans la gallerie,& qu'en touchant quelqu'vn il retournaſt dans le jeu,faut marquer par où il entre: mais ſi n'ayant fait qu'vn bond dans ladite gallerie,ſans toucher perſonne,qui le pourroit jouër ſeroit tres-bon;auſſi ayant fait vne chaſſe dans icelle gallerie,l'autre y remettant,c'eſt à refaire: ſi c'eſt dans vn jeu de dedans,comme à la grille,il eſt gaigné, s'il ne reuient ſans toucher perſonne.

XVII.

S'il se presentoit des differents d'vn coup qui ait doublé, ou s'il est dessus ou dessous & ayant demandé aux spectateurs, l'on ne trouue rien, c'est où va l'esteuf, d'autant que c'est à celuy qui demande à prouuer son dire, & si c'est chasse à gaigner, c'est à refaire: si le coup fine du costé du Ieu, & que l'on demande s'il y a jeu ou non, n'en trouuant rien, il n'y doit rien auoir non plus que s'il n'est affranchy. En general trouuant autant de voix d'vn que d'autre, c'est à refaire.

XVIII.

Si en joüant sur vne chasse le coup retombe en mesme endroit, c'est à refaire: si en demandant qui l'a gaignée, l'on n'en trouue rien, ou autant de voix d'vn que d'autre, c'est aussi à refaire, comme demandant d'vn coup de seruice s'il a porté, & n'en trouuant rien, c'est encore à refaire & bien qu'il y aye pourneant, celuy qui sert ayant demandé à l'autre, apres plusieurs pourneans, y estes vous; & ayant respondu ouy, si en apres il venoit à dire pourneant, il l'a perdu.

XIX.

Si l'vn desdits joueurs contoit quinze,

ou chose semblable,& l'on ne luy voulut accorder, il faut demander au monde, & n'en trouvant rien,c'est comme dit est, à celuy qui demande à prouver son dire. Aussi donnant advantage l'vn à l'autre,celuy à qui l'advantage est donné peut prendre au premier jeu tel advantage qu'il luy plaira mémes quitter la partie,l'autre ayant trois jeux & quarante-cinq,& non un jeu,s'il ne s plait à l'adverse partie.

XX.

Touchant la bisquaye,elle se peut prendre quand il plait à celuy à qui elle est donnée,comme sur les chasses,moyennant qu'il la prenne sur la premiere faite,ou sur la seconde, la premiere estant joüée : mais ayant passé la corde,il n'est permis retourner pour prendre ladite bisquaye;& quand à une faute, elle ne se peut prendre que la faute ne soit faite,si c'est sur une chasse, ladite faute ne s'y peut prendre.

XXI.

Si deux ensemble joüant, l'un venoit à s'en aller pour quelque cause que ce soit,& quitter la partie auparavant qu'elle soit parachevée, l'autre peut, si bon luy semble, achever ladite partie,(en payant.) Aussi s'il se presentoit des parieurs,ain si qu'ira le

faut que le pary aille,& en mesme composition,sans que celuy qui parie puisse advertir, juger, ny enseigner le jeu de celuy pour lequel il parie.

XXII.

Lesdits joüeurs ayans fait pendant leur jeu des petits frais, hormis les esteufs ou balle:à sçavoir,pain,vin,bois,chaussons,& Marqueux, doivent estre payez par celuy qui embourse argent : mais advenant que lesdits frais excedant le gain, faut que le surplus soit payé en commun;& si ce qu'ils jouënt est à boire, les petits fraits se doivent payer en deduction de la perte qui aura été faite, s'il n'avoient expressement dit tous frais payez.

XXIII.

Ledit Royal Ieu de la Paume est libre, l'on n'y doit estre contraint,si ce n'ét par obligation de parole, par celuy qui joué, en ce cas se doit acquitter de sa promesse: mais si l'obligé ne pouvoit lors s'acquitter de sadite promesse,& comme dit est pour des raisons legitimes laisser la partie. Ce faisant,encore qu'il fust en gain,doit laisser autant que l'autre,ensemble l'argent du jeu en main tierce, afin d'achever à heure limitée.

XXIV.

Outre toutes les raisons & difficultez cy-dessus escrites, il y en peut survenir quelques autres en joüant, lesquelles à l'instant se doivent & peuvent aisément (selon le iugement des Maistres & spectateurs, ou Marqueux) decider & iuger ainsi que le ieu se passe, alors comme alors, qui ne se peuvent déduire ny escrire.

Les formes tenuës & observées par les anciens Maistres du Royal & honorable Ieu de la Paume, lors qu'il se joüe un Prix.

PREMIEREMENT.

TOutes personnes qui desirent jouër audit prix y seront honnestement reçeus, à la charge de ne jurer ny blasphemer le nom de Dieu, sur peine pour chacune fois de cinq sols d'amende, qui seront mis dans la tirelire du Maistre du Ieu.

II.

Ledit maistre donne aux Champions qui veudront s'exercer audit prix (les premiers desquels il denommera à sa volonté, pour y bien & dextrement jouër) le bouquet

& chapeau de fleurs,les gans,& les éguillettes de soye, auec la raquette ou l'esteuf d'argent,le tout à l'honnesteté & discretion des gaignans enuers ledit Maistre.

III.

Le prix se doit jouër par trois diuers jours,ausquels ceux qui le defendent se doiuent trouuer pour receuoir toutes personnes qui y voudront joüer,& ce depuis huit heures du matin,jusques à sept heures du soir: mais pourront lesdits defendans, durant leur jeu, aller changer de chemise, & boire & manger à l'heure du disner, pendant le temps d'vne heure seulement.

IV.

Pour jouër audit prix faut estre deux contre deux, les deux qui ouurent le prix doiuent estre dans le Ieu, le premier coup de seruice est tout de bon,faute bonne & sans pourneant,le plastre touché porte volée, le trou de seruice en seruant ne vaut rien l'ais ne sert que de muraille, & qui touche la corde perd quinze.

V.

L'on ne joue qu'en deux parties liées,& chacune partie trois jeux,ausquelles il n'y a point d'à deux de jeu, & ayant perdu la premiere partie, faut changer de place. Si

vn coup entre dans la grille, dans les galleries, ou en quelque lieu que ce soit, encores qu'il aye touché quelqu'vn, c'est ou va l'esteuf : mais qui auroit fait vne chasse dans l'vne des galleries, l'autre y remettant il perd le coup; au jeu de prix n'y a point d'a refaire.

VI.

Lesdits defendans ayans esté mis hors du jeu par plus forts qu'eux, y peuuent rentrer comme tout autre, en second seulement, & ayant regaigné & mis pour les autres, peuuent reprendre leur place comme deuant, & mesmes les deux qui ont ouuert le prix, peuuent, si bon leur semble ensemble le fermer, n'ayant joüe que chacun vn coup.

VII.

Le prix se joüe, ainsi que dit est, par trois diuers jours : Au premier se joüe le bouquet & chapeau de fleurs, les gans & les éguillettes de soye, lesquelles le Maistre doit presenter à ceux à qui le champ est demeuré, & les prier de reuenir au premier jour que l'on aduisera pour paracheuer ledit prix, qui sera la raquette, & au dernier l'esteuf d'argent.

VIII.

Ils convient aussi avant que d'entrer en jeu, mettre chacun un quart d'escu à ladite tirelire, pour subvenir aux frais qu'il convient faire par le Maistre pendant ledit jeu, comme pain, vin, bois, draps & chaussons, desquels ledit Maistre ne prend aucune chose, sinon que des esteufs ou balles que l'on peut perdre, dont il ne baille que vingt pour deux douzaines, pour subvenir aux frais des raquettes.

L'utilité qui provient du Ieu de la Paume au corps & à l'esprit.

Traduit du Grec de Galien en François.

LEs excellens Philosophes & Medecins du passé, amy Epigene, ont déclaré suffisamment combien l'exercice profite naturellement à la santé, & comme il faut executer ce petit travail avant le repas & peu apres. Neantmoins nul des anciens jusqu'aujourd'huy, selon sa dignité & merite a expliqué le plus commode ébat de tous les autres, qui est le jeu de la Paume. Parquoy il m'est advis estre chose juste & raisonnable de mettre en jeu ce qui nous en semble:

duquel advis & dispute je te fais Iuge, comme à celuy qui est le plus vsager & expert en cét Art de tous contemporains. Traité qui profitera beaucoup à ceux ausquels tu communiqueras ce mien bien petit commentaire : car pour le seur cét exercice est le paragon entre tous autres lequel non seulement peut travailler le corps, mais peut aussi delecter & recréer l'esprit. Ie croy donc que ceux qui premierement ont monstré le moyen de faire la guerre aux lievres, cerfs, & sangliers, & qui ont inventé toute autre espece de chasse, avoient esté grands Philosophes, & fort connoissans le naturel de l'homme, en moderant & compensant le travail pris d'une delectable volupté, recreation & ardent desir d'honneur, tant a d'efficace la disposition l'esprit en tel cas, que plusieurs par joye & réjouyssance seule ont esté gueris de leur maladie. Au contraire maints sont devenus malades par une seule angoisse & male melancholie. Or n'y a si vehemente passion du corps qui puisse surmonter & esteindre les affections & pensées de l'esprit : & partant ne faut mespriser la disposition d'iceluy, telle qu'elle soit, mes plûtôt y prendre garde plus soigneusement qu'à celle du

corps,tant pour cause de la dignité & preeminence de l'esprit, que pour autre cause & raison de tous autres exercices,tu pourras dire le semblable là où il y a quelque recreation : mais outre cette communauté & accointance qu'elles ont par ensemble ; en l'exercice de la Paume y git quelque proprieté particuliere, qu'icy presentement nous declarons. Premierement , l'occasion & la facilité de la Paume est grande pour le peu d'appareil: car si tu consideres les grands appareils,le loisir & tout l'equipage qui est necessaire à ceux qui veulent prendre leur passe-temps à chasser les lievres,cerfs, sangliers, & autres bestes semblables par poursuites de chiens , incontinent tu confesseras que l'homme negociateur , & gens de mestier ne peuvent pas vacquer à cette chasse,parce qu'à ce faire plusieurs choses sont requises, & principalement que l'homme soit libre,& hors de toute servitude. Au contraire ce qui nous faut en cét ébat est tant commun , qu'il n'y a si malotru qui n'en aye besoin ; veu qu'il n'est question ny de rets , ny d'armes , ny de chevaux , ny de chiens de chasse,mais d'vne seule pelote, encore bien petite : si que tu dirois cét

exercice avoir soin de nos autres negoces & affaires;car à cause de soy ne nous contraint à en delaisser aucune. Voudrions-nous en ce monde plus belle commodité que d'avoir passe-temps, là où tant le pauvre que le riche,y est reçeu sans intermission de nos estudes & affaires quotidiennes: Au contraire,il n'y a pas peu d'affaires à chasser, parce que là sont requis grands affus, richesses, instrumens, & libre loisir,attendant l'opportunité de chasser;mais l'appareil des instrumens de nôte esteuf (comme ja à esté credit) est recouvrable, & voire facile aux plus infirmes & mal garnis:joint que ceux qui sont fort occupez & pressez d'affaires, en peuvent encore user à la dérobée & à leur phantaisie. Le profit de nôtre exercice est tel que j'ay exposé quant à sa facilité. En apres, quand tu auras soigneusement examiné sa force & nature d'un chacun genre d'exercice, tu conclurras cettuy-cy étre le plus parfait d'entre tous: car si tu y advises par le menu, tu en trouveras l'un trop vehement, l'autre par trop effeminé,doux & remis,l'autre moindre & plus petit, ou plus grand,que d'estre convenable & profitable au corps,ou entr'autre chose plus

exercer vne partie que l'autre ? sçavoir est, les flancs , la teste , les mains , ou la poitrine : tellement qu'il ne s'en trouvera aucun qui égalemeut trauaille & exerce tous les membres du corps , & qui puisse s'accroistre & augmenter , ou décroistre & diminuer iusqu'au bout, excepté cét exercice de la Paume , lequel par tournées est fort impetueux & tardif: de sorte que l'on en fait à son appetit à laise du corps & au profit des reins. Parfois donc il peut étre beaucoup veh.ment & remis. Ainsi quand on veut l'on exerce toutes les parties du corps,ou bien les unes plus que les autres, selon le besoin & necessité. Or quant front à front on s'oppose avec bonne resistance d'un costé & d'autre: personne n'estant substitué au milieu pour recevoir l'esteuf,& servir de nacques , & que là on travaille quelque temps s'en ensuit un exercice digne d'estre reputé du nombre des plus grands & des plus vehemens , là où se font maintes tournées du col, & rencontres de luittes : tellement que teste & nuch , par divers mouvemens & remuemens dudit col , les costes, semblablement la poitrine & le ventre , par l'eslevation & rabat de face , & par secousse & resistance

ou bon soustien, & par autres efforts de luitte, se trouuent beaucoup trauaillez, Par ce mesme ébat les flancs & les iambes, que l'on tient pour fondement & appuy du pas sont estendus: car en s'aduançant & sautant à costé, l'exercice quant aux iambes n'est pas petit: mais à la verité cét exercice est fort louable, par lequel vn chacun membre, selon qu'il est requis, est promené & esmeu, parce que quand nous nous aduançons ou reculons, ou tirons de costé & d'autre, aucuns nerf sont plus trauaillez que les autres. Quiconque pareillement promene & meut ses iambes d'vn project mesme, comme font ceux qui sautelent sans raison, ou qui se iettent & guindent de costé, celuy-là exerce ses membres inégalement, Vray est, qu'en ce ieu de Paume vn mesme labeur fort également est distribué, tant aux bras qu'aux iambes pource qu'à toute main on reçoit & repousse la Paume Il est donc necessaire que les Muscles, maintenant les vns, maintenant les autres, soient estendus selon la diuerse action & mouuement des membres si que tour à tour par vne égalité, ils trauaillent & cessent, qui est cause qu'ainsi mutuellement iceux se soulageans ne s'engour-

dissent par oisiueté & repos,& ne sont las & recreus de labeur. Or que les yeux ayent leur part de cecy, il est evident de ce qui s'ensuit, qui est, que si celuy qui jouë ne regarde attentivement le vol de la Paume, il sera trompé à la touche:parce qu'en cette petite escarmouche,le conseil ne doit estre moindre que la diligence & solicitude, de peur que ton adversaire ne mette sous la corde à son avantage, ou qui ne t'empesche de prendre l'esteuf voltigeant au milieu du jeu,ou sans bricole il ne te rende le renvoy. Voire, mais le soucy seul extenuë & emmaigrit le corps: je respons qu'en tout exercice où ce soucy tend à honneur,& finit en joye, qu'iceluy sert beaucoup à sa santé du corps, & acquest de prudence: car celuy exercice n'est pas de petit prix,qui peut aider le corps & l'esprit selon l'exigence & necessité. Les Roys & Gouverneurs des Citez,ne nous monstrent-ils pas assez euidemment ce qui peut disposer le corps & l'esprit par grand trauail & labeur en enchargeant les Capitaines & Chefs de la Gendarmerie,en premier lieu executer le commandement de leurs loix?N'est-ce pas l'office d'vn bon Capitaine,en temps opportun,& à son aduantage,assaillir l'enne-

my,en l'assaillant se musser,bien entreprendre,faire sienne la fortune & biens des ennemis,par force ou par assaut impourueu, non esperé,& mieux le butin acquis & autre chose retenir & garder ; Bref le Couronnal d'vne armée doit estre bon gardien & subtil larron,veu qu'en ces deux points git le sommaire de son art & office. Sçauroit-on excogiter exercice plus propre & conuenable à enseigner l'homme à defendre ce qu'il a acquis,à reparer vn soudain hazard, ou à preuoir le dessein & conseil de son ennemy,que la Paume?Ie me trouuerois bien esbahy si on m'en mettoit vn autre deuant les yeux, à raison qu'il s'en trouue assez qui sont tout le contraire,& rendent l'homme coüard, dormeur & stupide.Pour exemple dequoy, prenons tous ceux qui s'addonnent à la luitte, lesquels s'estudient plûtost à s'engrossir & engraisser, qu'à s'euertuer en chose honneste,desquels plusieurs sont deuenus tãt gras,qu'il n'en pouuoient souffler ny respirer: Et en verité tels lourdeaux sont inutiles,tant aux armes,qu'aux choses ciuiles, lesquels si tu voulois mettre en besongne , il vaudroit mieux à pourceaux qu'à iceux commettre ton affaire.Cependant tu pense par aduen-

ture que j'appreuve la course, & autre exercice attenuant le corps, tu me pardonneras, il n'est pas ainsi, & ne le crû oncques : moy qui n'ay jamais loüé ce qui excede mediocrité, & suis de cette opinion qu'un art doit estre traité par mesure, de laquelle toute chose destituée n'a grace aucune. Partquoy je ne sçaurois advoüer les courses qui chagrinent le corps, sans exercer aucunement les forces pour l'advenir: vn chacun sçait bien que ce n'est pas le plus fort de bien courir, mais de partir à heure, jamais la victoire n'advient aux bons & legers coureurs, mais à ceux qui sçavent bien assaillir, soustenir & repousser les coups. Ny les Lacedemoniens pour leurs legeres courses ont esté tant vaillans victorieux, mais parce qu'à grande poursuite & perseverance, ils ont massacré leurs ennemis: Et si tu m'objectes que la course est profitable à la santé, sçache qu'en tant qu'elle esment les membre par vne inégalité, qu'elle n'est salubre ny convenable, pourautant qu'en cette course necessairement d'aucuns membres sont trop travaillez, les autres totalement gourds endormis, desquelles dispositions, ny l'une ny l'autre profite, mais au contraire sont toutes deux racine &

commencerent de maladie, & constumierement nous affligent à merueille. Partant cét exercice est digne de prix sur tout autres, qui nous rends bien sains, & deuëment r'allie les parties par ensemble, vigorant l'esprit, de laquelle codition est celuy qui prouient du Ieu de la paume; car en tout & par tout il est propice & fauorable à l'esprit, émouuant tout le corps par mesme effet, ce qui sert beaucoup à la santé & à entretenir le corps en mediocrité: sçauoir est, qui ne l'engraisse ny l'emmaigrit, estant idoine & suffisant à produire & aduancer les actions, s'il y en a quelqu'vne qui ait besoin de vitesse & legereté: tellement qu'a rendre l'homme robuste & fort, il n'a point son second. Doresnauant nous pourrons parler de molesse & douceur, parce que d'icelle aucunesfois nous auons affaire, pour cause de nostre âge, laquelle sur nos jeunes & vieux jours ne peut soûtenir grand trauail ny grand faix, ou pour cause que desirons nous trauailler, ou bien que de maladie nous reuenons en conualescence. Et en cét endroit pareillement (si ie ne me trompe) cét exercice surmonte tout autre genre d'ébat: à raison qu'il n'est rien plus doux qu'iceluy, pourueu que le

mouuement ne soit point violent;ce qu'acomplirons en occupant le milieu du jeu sans nullement outrepasser mesure & mediocrité,parfois en nous aduançant petit à petit, parfois en nous arrestant en nostre place, & finalement en ne point trop detordant nos membres ; quoy fait, tu te froteras mollement d'huile, & vsuras de bains chaux.Ains cét esbat est fort doux & remis sur tout autre tellement qu'il est bien propre à ceux qui ont faute de repos, aduantage il n'est de moindre effet à remetre sus nature, estant plus que profitable aux jeunes & vieilles gens. Quiconque se voudra toûjours bien porter en cét esbat,il ne faut qu'il ignore quand c'est qu'on s'exerce à jeu ou à bon escient:parce que si nous auons trauaillé le haut ou le bas du corps, ou tant seulement les mains ,ou les pieds excessiuement,au moyen d'auoir vacqué à nos affaires,ausquelles nous sommes presque toujours pendus & attachez,alors il faut auoir égard ausdites parties trauaillées, en exerçant les autres, qui parauant s'estoient reposées:au cas pareil, si quelqu'vn ne faisant rien ou bien peu à long traict de temps de ses jambes, & bande à tournebras,il repose le pas au regard du

trauail

trauail que fouftient le haut du corps: mais s'il voltige inceſſamment auec legereté grande, peu ſouuent rencontrant & frappant la paume il fait l'oppoſite, c'eſt à dire, il laſſe plus le bas que le haut. Dauantage, ſi ſans grand effort on court çà & là, l'haleine eſt ſeule exercée, le jet au contraire, le renuoy & ſouſtien, ſi l'on ne ſe diligente, confirment & roborent le corps: mais ſi l'on peine fort auec bonne diligence & legere courſe, l'on trauaille à merueille, tant le corps que l'haleine, & alors ſe fait le plus grand exercice que l'on ſçauroit faire. De declarer toutes les cauſes & raiſons, pourquoy il ſe faut maintenant fort, maintenant bellement exercer, c'eſt choſe impoſſible: car nous ne ſçaurions preſcrire combien de temps vn chacun ſe doit ébattre & trauailler, jaçoit que ſur le champ, & mettant la main à l'œuure, l'on le pourroit bien eſtablir. Et à la verité tout le profit & l'acqueſt de ce debat conſiſte en cette quantité, c'eſt à dire en combien de temps vn chacun ſe doit exercer. Parce que tu t'auras beau exercer de quelque ſorte que ce ſoit auant que l'ébat te profite ſi tu excede meſure. Et pour cette cauſe le Maiſtre de l'exercice doit auoir en ſinguliere recomman-

dation l'exercice d'vn chacun,& combien de temps vn chacun se doit exercer. Il ne reste sinon à parler (pour mettre fin à cette recherche, ce qu'il ne faut oublier) de la seureté de nostre exercice, qui est sans aucun peril & danger, ce qu'ailleurs tu ne peux éuiter ny fuir. Premierement, le jeu de la barre & course venus iusqu'à la grosse haleine, est cause que nous nous rompons quelques conduits & vaisseaux d'entre les principaux du corps, ce qui a esté cause que plusieurs hommes dés long-temps ont esté perdus. Pareillement les forces & grandes criées faites tout à coup, ont porté de grands dommages à plusieurs. Piquer aussi, galoper ou cheuaucher brusquement, est souuent cause de rompre & mutiler les conduits spermatiques, & particules du corps, qui sont à l'enuiron des reins & poitrine, ie laisse à dire qu'assez souuent le cheual desarçonne son Champion, dont plusieurs en ont passé le pas : semblablement qu'est-il besoin de faire vn long sermon de l'exercice qui se fait par sauts, rut de barre, pierre, palmail, balon & autres ébats, requerans plis contraints & forces du corps, veu que nous voyons ceux qui retournent de l'escrime & de la luitte, n'estre differens des

prieres d'Homere. Car tout ainsi que le Poëte les descrit ridez, boiteux, bigles & borgnes, aussi à veuë d'œil nous voyons iceux auoir receu telles affections totalement auoir quelque membre rompu, meurtry & mutilé. Parquoy, si outre ce grand bien que i'ay commemoré le Ieu de la Paume a cette commodité d'estre sans peril, il nous profitera plus qu'autre exercice quel qui soit.

Fin du Ieu de la Paume.

LE NOVVEAV IEV DV BILLARD,

Et comme il se jouë à present.

CE Ieu est le diuertissement des personnes de condition; & autres qui souhaitent passer leur temps agreablement; & d'autant qu'il y suruient quelquefois & ordinairement des contestations entre les joüeurs, vous trouuerez cy-dessous les veritables regles qui s'obseruent à present.

Regles pour le Ieu du Billard.

I.

Pour joüer le premier faut mettre les billets sous la passe,& tirer au plus prés de la corde ou sont passées les sonnettes.

II.

Celuy qui met le plus prés de ladite corde,à le deuant, & le dernier à l'hyuer.

III.

Si le premier passe & butte, & le dernier aussi,ce n'est rien de fait, sinon que le dernier gaigne à joüer le deuant.

IV.

Si celuy qui a l'hyuer passe & butte le premier, il gaigne le coup.

V.

Qui touche les deux billes perd le coup.

VI.

Qui noye les deux billes perd deux coups.

VII.

Qui touche bille deux fois perd le coup.

VIII.

Qui fait sortir les deux billes,ou la sienne seule hors le tapis, perd deux coups.

IX.

Qui souffle la bille, ou n'a vn pied à terre perd le coup.

X

La bille touchée, eſt joüée : bille qui poſe ne peut eſtre perduë.

X I.

Qui jouë le premier & ſe belouze perd le deuant

X I I.

Si celuy qui a l'hyuet ſe belouze, il perd deux coups.

X I I I.

Qui fait ſauter la bille de ſa partie hors le tapis gaigne deux coups.

X I V.

Defences de toucher à la paſſe ny à la corde pour les forcer en joüant.

X V.

Si celuy qui a le deuant butte & au reuenir chaſſe ou touche la bille de celuy qui a l'hyuet, il la faut remettre en ſa place.

X V I.

Si la bille de celuy qui a le deuant fait butter l'autre bille perd le coup.

X V I I.

Qui paſſe du premier coup dans la baſſe d'vn coſté ou d'autre eſt fournier.

X V I I I.

Eſtant fournier cinq ou ſix fois, vne fois le defourne, ſuffit.

XIX.

Defences de rompre la bille de celuy qui à l'hyuet passé ou non encore que ayez passé & butté, à peine de perdre le deuant.

XX.

Estant fournier du costé de l'aix où on acquitte, on le peut defourner, & passer butter tout d'vn coup.

XXI.

Qui butte à vne ou deux bricolles, est bon.

XXII.

Le but au reuenir ne vaut rien.

XXIII.

Qui tire la queuë du billard perd le coup.

XXIV.

Defences d'arrester vne bille pendant qu'elle roulle, à peine de perdre le coup.

XXV.

Si vn qui n'est du jeu arreste vne boule, elle doit demeurer où elle a esté arrestée.

XXVI.

Bille qui sort hors le tapis ne peut reuenir.

XXVII.

Defences de ne frapper du billard sur le tapis, & de ne joüer qu'à son rang, à peine de perdre le coup.

XXVIII.

De ne dreſſer ſon compagnon à la bille & ne le doit auſſi dreſſer au but, à peine de perdre le coup.

XXIX.

Qui tire à quatre doigts de la corde, & gaigne la bille, gaigne deux coups.

XXX.

Qui tire à quatre doigts, & ſe met dans vne belouze, ou toutes les deux billes, perd deux coups.

XXXI.

Qui paſſe à quatre doigts & ne le defend, eſt bien paſſé, tant à la bricole, que tout droit.

XXXII.

Le premier qui parle pour le jeu, oblige pour le reſte.

XXXIII.

Si voulant couper paſſe, vous faites paſſer vne bille, elle eſt bien paſſée.

XXXIV.

Si vne bille vous fait paſſer, eſt bon.

XXXV.

Si ioüant du coſté de la paſſé vous faites paſſer vne bille, elle eſt bien paſſée.

XXXVI.

Qui vient cinq à cinq, ou ſept à ſept de

la partie, cela dépend de celuy qui a le deuant, de faire en deux venant.

XXXVII.

Estant prés de la corde, & estant passée joüant vne bille pour la gaigner, & ne la gaignant pas, vous touchez l'aix, & reuenez butter, est bon.

XXXVIII.

Il faut joüer du bout du jeu, à peine de perdre.

XXXIX.

On ne peut joüer que les billets ne soient arrestées, à peine de perdre.

XL.

qui leue la bille sans permission perd le coup.

XLI.

Qui quitte la partie ou la remet, la perd.

XLII.

On peut changer de Billard en joüant.

Autre Ieu du Billard, intitulé le Ieu de la Guerre.

I.

Si on est huit ou neuf, faut auoir chacun vne bille de marque differente, & les

mesler : Sçauoir qui sera le premier, & ce qui s'ensuit.

II.

On ne se peut mettre deuant la passe, si tous les joüeurs n'en sont d'accord.

III.

Qui jouë vne autre bille que la sienne, perd la bille & le coup.

IV.

Qui touche les deux billes, perd la bille & le coup & faut remettre l'autre bille où elle estoit.

V.

Qui parle sur les billes, perd la bille & le coup, & la bille doit estre mise dans vne belouze.

VI.

Qui gaigne vne bille, & peut butter apres, gaigne toute la partie.

VII.

Qui butte de dessus la passe, estans six ou sept, ou plus, gaigne tout.

VIII.

Il faut tirer les billets à quatre doigts, les hauteurs ne valent rien.

IX.

Defences de faire à sauue d'en-jeu, si on est repassé.

X.

Qui perd ſon rang ne peut rentrer qu'à la ſeconde partie.

XI.

Nul ſuruenant ne peut tirer ſur les billes le premier coup, mais trop bien tirer la paſſe à quatre doigts.

XII.

N'eſtant que cinq faut gaigner vne bille deuant que paſſer.

XIII.

N'eſtant que trois ou quatre, on ne peut iuſques aux deux derniers.

XIV.

Tirant à quatre doigts il fait paſſer vne bille, elle eſt bien paſſée.

XV.

Ioüant bille la touchant & il ſe noye, eſt bien perdu : faut que la bille touchée demeure où elle eſt roulée, & noyant toutes les deux billes faut remettre la bille touchée où elle eſtoit.

XVI.

Qui du coſté de la paſſe fait paſſer vne bille eſperant la gaigner, s'il ne la gaigne, & qu'il y aye encore quelqu'vn à joüer il ne la faut remettre, & s'il n'y a perſonne, la faut remettre en ſa place premiere.

XVII.

Nul ne peut rentrer au jeu deuant la partie ayant esté gaignée.

XVIII.

Les billes noyées sont pour celuy qui butte.

XIX.

Les deux derniers peuuent faire d'enjeu & n'estant passé si celuy qui est passé ne le veut faire, & le laissant doit estre preferé.

XX.

Qui joue de sa bille deuant son tour, ne perd que le coup & non pas la bille.

XXI.

Qui joue sur vne bille, & la gaigne, & en tirant le billard touche vne autre bille gaignée, doit estre gaignée ; mais la bille de celuy qui a joue le coup doit estre mise dans vne belouze.

XXII.

Defences de faire des vanditions en façon quelconque. à peine de perdre.

XXIII.

Le Maistre prend toutes les partie selon la valeur desdites parties.

XXIV.

Qui rompt vn billard le payé selon sa valeur.

XXV.

Les billards du Maiſtre ſont communs.

L'on paye pour chacun deux ſols ſix deniers pour la partie de huit, & les autres à proportion ; auec defences de iurer le Nom de Dieu, à peine de payer cinq ſols pour les pauures.

FIN.

LE IEV ROYAL DE PALLE-MAIL, ET COMME IL SE IOVE à preſent.

CE n'eſt pas ſans ſujet que nous intitulons ce Ieu du Palle-Mail du tiltre de Royal, puiſque c'eſt le premier exercice dont ſa Majeſté a daigné s'occuper & exercer auec beaucoup d'adreſſe ; & auſſi ç'a

toûjours esté le diuertissement des Princes & Seigneurs, & autres personnes Illustres & pour vous en donner vne parfaite connoissance, vous obseruerez les regles qui suiuent.

Regles du Royal Ieu de Palle-Mail.

I.

AVant que debutter, il faut demeurez d'accord de la valeur de lapasse.

II.

Il ne faut debutter qu'à trois ou quatre pas de l'archet au plus loin.

III.

Le Roüet y estant commancé, il faut aduertir les suruenans de la valeur de la passe.

IV.

Il ne faut rien mettre sous la boule qu'au debut seulement.

V.

Toute rencontre au debut dans les cinquante pas se remet encore que l'on ne parle.

VI.

Hors le debut la defence n'est que de vingt-cinq pas, & s'il faut parler.

VII.

Qui touche les aix auant la chose defenduë, méme au debut ne doit recommencer.

VIII.

L'on se peut mettre au beau pour joüer, mais vis à vis d'où l'on estoit.

IX.

L'on ne peut defendre ny destourner les boules d'vne méme partie.

X.

Toute boule roulante court le hazard, sans se pouuoir defendre sinon au debut.

XI.

Toute boule arrestée estant poussée se doit remettre, si ce n'est par celles de la partie.

XII.

Qui sort au debut peut rentrer pour deux & non pour dauantage.

XIII.

En quelque lieu que soit tombée la boule qui sort au second coup, peut rentrer pour vne autre, du consentement des joüeurs.

XIV.

Toutes boules d'vne méme partie qui se poussent, demeurent où elles vont.

XV.

Quand la boule se fend, c'est à la plus loin que l'on en met vn autre, où à son choix.

XVI.

Quand la boule se trouue dérobée, celuy a qui elle est n'est de la passe.

XVII.

Celuy qui perd sa boule, estant rentré pour deux, ou joüant deux de plus, en doit remettre vne autre où il plaira aux autres.

XVIII.

Qui trouue la boule changée, peut joüer celle qu'il trouue à la place, & si l'on permet de l'aller chercher, il n'est de la passe, s'il tarde trop de reuenir.

XIX.

Quand vn de la partie, ou le porte-leue arreste la boule, l'on peut recommencer.

XX.

Toute boule arrestée fortuitement & repoussée, se doit remettre où elle a esté arrestée.

XXI.

Il faut joüer de la leue au tournant sans s'accommoder.

XXII.

L'on ne peut reuenir de derniere, si tous ne sont en passe.

XXIII.

Toute boule qui tient de la pierre eſt en paſſe.

XXIV.

Qui tient du fer eſt derniere,& peut reuenir par dedans l'archet.

XXV.

Il faut affranchir le fer par dedans pour auoir paſſe.

XXVI.

Si ayant paſsé par hazard la boule retourne par dedans, l'on ne laiſſe d'auoir gaigné.

XXVII.

Les differents ſe doiuent demander par le porte-leue aux regardans.

XXVIII.

Quand l'on ne trouue rien de quelque choſe,c'eſt au demandeur à prouuer.

XXIX.

Il faut paſſer de la leue en droite ligne & non crochetant,& qui paſſe en croche, tant perd le coup ſans pouuoir recommencer.

XXX.

L'on ne peut s'accommoder pour paſſer; ſoit du Mail ou de la leue.

XXXI.

Pour passer l'on ne peut applanir le lieu où est la boule, ny oster ce qui est deuant.

XXXII.

Qui passe le premier au pair ou au plus, a gaigné.

XXXIII.

Qui passe apres vn qui a passé à deux plus, gaigne, sinon il perd.

XXXIV.

L'on ne peut joüer à trois de plus, quand quelqu'vn est en passe.

XXXV.

L'on ne peut reuenir à deux de plus, si l'on n'est le dernier.

XXXVI.

Si en passant l'on est empéché par quelque estranger, on peut recommancer.

XXXVII.

Toute boule passant par quelque hazard que ce soit, gaigne.

XXXVIII.

Quiconque laisse passer à trois de plus estant en passe, croyant que l'on ne joüe que le plus, ou deux de plus, le coup estant acheué ne peut reuenir, ains à perdu.

XXXIX.

Quiconque entre au rouët le premier

coup estant debutté, placera sa boule entre la moins & la plus esloignée boule de la partie.

XL.

Quiconque estant sorty au debut,& ne le sçachant,veut mettre sa boule auec les autres, rentrant pour deux le peut faire, si la compagnie le veut , mettant sa boule entre la plus & la moins esloigée boule de la partie.

XLI.

Il est permis de s'ajuster de la leue , en quelque lieu que ce soit.

XLII.

Quand tous sont derniere,& peuuent reuenir, l'on peut prendre le hazard au de là de la pierre.

XLIII.

Ioüant deux de plus,ne peut prejudicier à aucun estans tous deux en passe.

XLIV.

Il est permis ne joüant que le pair,ou le plus, de faire ce que l'on voudra.

XLV.

Qui passe d'vne main ne peut auancer les pieds plus auant que la boule.

XLVI.

Qui oublie à conter les passes doubles,

ne les gaigne que ſimples, s'il a debuté auant.

XLVII.

L'on ne peut aduertir qui que ce ſoit de ce qu'vn autre joüe, ny de ce qu'il doit joüer.

XLVIII.

Quand perſonne n'a paſſé,& nul ne peut reuenir,celuy qui eſt le dernier gaigne.

XLIX.

Le dernier doit demander auant que leuer la boule,ſi quelqu'vn peut reuenir.

L.

Qui leue ſa boule ſans paſſer & ſans demander,perd la paſſe ſi aucun peut reuenir.

LI.

Celuy qui a demandé, puis leue ſa boule,la peut remettre ſi quelqu'vn peut reuenir.

LII.

Qui joüe la boule d'vne autre partie pour la ſienne, doit recommencer.

LIII.

Qui joüe la boule de ſon compagnon pour la ſienne, perd le coup.

LIV.

Qui paſſe la boule de ſon compagnon pour la ſienne,perd la paſſe.

L V.

L'on eſt obligé d'aller voir ſoy-meſme ſi les boules ſont derriere,ou peuuent paſſer.

L V I.

Et ſi l'on n'y va , ſi l'on fait quelque faute,elle ne ſe peut reparer.

L V I I.

Qui paſſe n'eſtant à luy de paſſer, perd la paſſe.

L V I I I.

C'eſt à celuy qui eſt plus eſloigné du milieu de l'archet à reuenir le premier.

L I X.

Eſtant proche de l'archet & deuant iceluy,l'on ne s'en peut eſloigner plus loin que l'on eſt en ſe dreſſant & s'ajuſtant.

L X.

L'on peut paſſer du Mail en quelque lieu que l'on ſe trouue.

L X I.

Qui a debutté ne s'en peut aller que du conſentement des autres.

L X I I.

Qui jouë au grand coup,ſans rencontre, quand elle ſe faute le coup eſt nul, pourueu que l'on n'aye touché les aix.

L X I I I.

Ioüant au grand coup,ſi le ſecond eſt arreſté par la premiere boule,il ne laiſſe de gaigner.

LXIV.

Tout aduantage ne se peut prendre qu'au debut, si les autres veulent.

LXV.

Iouant à rapporter, si l'on est poussé par vn de la partie, l'on n'est tenu de rapporter.

LXVI.

Si plusieurs sont à rapporter, c'est au plus auancé de jouër le premier.

LXVII.

Le rapport est au cinquante pas.

LXVIII.

L'on ne peut rentrer pour deux jouant en partie lieé. LXIX.

Il n'est permis à qui que ce soit de pousser plus d'vne boule en se pourmenant, mesme y ayant des parties au jeu.

LXX.

Les Porte-leues & les Laquais qui suiuent la boule de leur Maistres, doiuent estre hors du Mail, afin qu'ils n'auancent ou reculent les boules.

LXXI.

Quand il y a vne partie deuant ceux qui suiuent apres ne debuteront point que les autres ne soient à cent pas pour le moins & crians, gare.

Fin du Ieu de Palle-Mail.

IEVX DE SOVPLESSES DES Cartes, pour se diuertir en Compagnie.

PRemierement, celuy du nombre est fort joly & diuertissant, il se jouë en cette maniere; c'est à dire, vous prendrez les sequences des cartes, c'est à sçauoir, tous les Treffles, tous les Picques, tous les Cœurs, & tous les Carreaux, vous les donnerez dans les mains de quatre personnes, & à la premiere personne vous luy donnerez la sequence de Treffle, & à la seconde celle de Picque, à la troisiéme celle de Cœur, & à la quatriéme celle de Carreau : & pour bien reüssir à ce jeu, faut remarquer que toutes les figures ont leur nombre particulier, à sçauoir, le Valet vaut dix, la Dame onze, le Roy douze, & l'as vn poinct.

Pour commencer ce Ieu il faut demander l'as de Treffle que vous auez donné à la premiere personne, & la mettrez sur vostre main découuerte, & multiplierez quatre points dauantage, & vous ferez donner le cinq de Picque, que vous demanderez à la seconde personne, puis multiplierez encore

quatre points, vous ferez bailler la neuf de Cœur, & vous souuenir de quatre choses, qu'apres le neuf faut mettre le 2. apres le Valet le 3. apres la Dame le 4. apres le Roy l'as; & afin que vous ne manquiez à cette regle, ie vous la mets par chiffre. cy-dessous:

SCAVOIR,

L'as de Treffle.	L'as de careau.
Le cinq de Picque.	Le 6 de treffle.
Le 6. de cœur.	Le valet de picque.
Le 2. de careau.	Le 3. de cœur.
Le 4. de picque.	Le 7. de careau.
Le 5. de cœur.	La Dame de treffle.
Le Roy de careau.	L'as de careau.
L'as de cœur.	Le 5. de picque.
Le 5. de careau.	Le 2. de cœur.
Le 9. de treffle.	Le 6. de careau.
Le 2 de picque.	Le valet de treffle.
Le 6. de cœur.	Le Roy de Cœur.
Le valet de careau.	L'as de picque.
Le 3. de Treffle.	Le 3. de cœur.
Le 7. de picque.	Le 9. de careau.
La Dame de cœur.	Le 2. de treffle.
Le 4. de careau.	Le 6. de picque.
Le 8. de Treffle.	Le valet de cœur.
Le Roy de picque.	Le 3. de careau.

Le 3.de Picque.	Le 7.de Picque.
Le 7.de Cœur.	La Dame de Picque.
La Dame de careau.	Le 4.de Cœur.
Le 4.de Treffle.	Le 8.de Treffle.
Le 8.de Picque.	Le Roy de Treffle.

Enfin quand vous aurez fait appeller toutes les cartes par quelqu'vn de la compagnie,faites les couper, & puis le meſlez les vnes ſur les autres, ſans les mettre de trauers,& il vous faut ſouuenir de les méler par deſſus, puis ferez prendre du milieu vne carte par qui vous voudrez, toutes les cartes qui ſeront deſſous celle du milieu qui vous auez fait prendre,vous les remettrez par deſſus les autres, puis vous regarderez ſecretement par deſſus, & ainſi vous ſçaurez la carte qu'on aura priſe.Conſiderant toûjours la regle du chiffre, ainſi comme vous auez demandé les cartes, & multiplians les quatre points d'auantage, puis quand vous l'autrez tirée, vous vous ferez bailler la carte, & la mettrez par deſſus ou par deſſous les cartes,& les meſlerez de la meſme fçon comme a eſté dit cy-deſſus.

Autre

Autre Ieu pour faire tenir au plancher la carte qu'vn de la Compagnie aura songée.

IL vous faut tenir le jeu de cartes de la main droite, & montrer les cartes à la Compagnie, & en découurir vne plus que les autres, puis vous demanderez à quelqu'vn de la Compagnie, quelle carte il aura songée ; sans doute-il ne manquera de songer celle qu'il aura veuë la plus decouuerte : cela fait vous aurez vn peu de poid de Bourgogne chaude, & la mettez dessous la carte, & la ietterez au plancher, auquel elle ne manquera de s'attacher, ainsi vous ferez voir la carte qu'on aura pensée.

Autre Ieu de Cartes pour deuiner combien de poincts il y a en trois Cartes que quelqu'vn aura choisies.

PRenez vn jeu de cartes où il y en aura cinquante-deux, & quelqu'vn choisisse

trois telles qu'il voudra pour deuiner combien de points elles contiennent, dite-luy qu'il conte les points de chaque carte choiſie,& qu'il y adjouſte à chacune tant des autres cartes qu'il en faut pour accomplir le nombre de quinze, en contant les ſuſdits points; cela fait qu'il vous donne le reſte des cartes,en oſtant quatre du nombre d'icelles, le reſte ſera infailliblement la ſomme des points qui ſont aux trois cartes choiſies.

Par exemple, que les points des trois cartes ſoient 4.7.9.il eſt certain que pour accomplir 15. en contant les points de chaque carte, il faudra ajouſter à 4. 11. cartes à 7. il en faut ajouſter 8. & à 9. il en faut ajouſter 6.pourquoy le reſte des cartes ſera 24.leſquels oſtant 4 reſteront pour la ſomme des points qui ſont aux trois cartes choiſies.

Qui voudroit pratiquer ce jeu en 4.5.6. ou pluſieurs cartes, & ſoit qu'il y en ait 52. au jeu, ſoit qu'il y en ait moins ou plus,mémes qu'elles faſſent le nombre de 15.14.ou 12.&c.faut ſe ſeruir de cette regle generale : Multipliez le nombre que vous faites accomplir par le nombre des cartes choiſies, & au produit ajouſtez le

nombre des cartes choisies,puis substrayez cette somme de tout le nombre des cartes,le reste sera le nombre qu'il vous faudra soustraire des cartes restantes pour faire le jeu.

S'il ne reste rien apres la substraction,le nombre des cartes restantes doit exprimer iustement les points des trois cartes choisies: si la substraction ne se peut faire à cause que le nombre des parts est trop petit,il faut oster le nombre des cartes de l'autre nombre,& y ajouster le demeurant au nombre des cartes restantes.

Autre Ieu. Plusieurs Cartes disposées en diuers rangs,deuiner laquelle on aura pensé.

L'On prend ordinairement 15. cartes disposées en trois rangs, si bien qu'il s'en trouue cinq en chaque rang. Posons donc le cas que quelqu'vn pense vne de ces cartes , laquelle il voudra , pourueu qu'il vous declare en quel rang elle est, vous deuinerez celle qu'il aura pensé en cette sorte.

I.

Ramaſſez à part les cartes de chaque rang, puis ioignez tous enſemble, mettant toutesfois le rang où eſt la carte penſée au milieu des deux autres.

I I.

Diſpoſez derechef toutes les cartes en trois rangs, en poſant vne au premier, puis vne au ſecond, puis vne au troiſieſme, & ainſi iuſques à ce qu'elles ſoient toutes rangées.

I I I.

Cela fait demandez en quel rang eſt la carte penſée, & ramaſſez comme auparauant chaque rang à part, mettant au milieu des autres celuy où eſt la carte penſée.

I V.

Finalement diſpoſez encore ces trois cartes en trois rangs de la meſme ſorte qu'auparauant, & demandez auquel eſt-ce que ſe trouue la carte penſée, Alors ſoyez aſſeurez qu'elle ſe trouuera la troiſiéme du rang où elle ſera ; parquoy vous la denoncerez aiſément; que ſi vous voulez encore mieux couurir l'artifice, vous pouuez amaſſer derechef toutes les cartes, mettant au milieu des deux autres le rang [illegible] carte penſée, & pour lors le carte

penſée ſe trouuera au milieu de toutes les 15. cartes, ſi bien que de quel coſté que l'on commence à conter, elle ſera toûjours la ſeptieſme.

Autre Ieu. Pluſieurs cartes eſtant propoſées à pluſieurs perſonnes, deuiner quelle carte chaque perſonne aura penſé.

PAr exemple, s'il y a quatre perſonnes, prenez quatre cartes, & les monſtrant à la premiere perſonne, dites-luy qu'elle penſe celle qu'elle voudra, & mettez à part ces quatre cartes, puis prenez-en quatre autres, & les preſentez de meſme à la ſeconde perſonne, afin qu'elle penſe celle qu'elle voudra, & faites encore tout de meſme auec la troiſiéme & quatrieſme & perſonne; alors prenez les quatre cartes de la premiere perſonne, & les diſpoſez en quatre rangs & ſur elles rangez les quatre de la ſeconde perſonne, puis les quatre de la troiſiéme, puis celles de la quatrieſme, & preſentant chacun de ces quatre rangs à chacune en quel rang eſt la carte par elle penſée; car

infailliblement celle que la premiere personne aura pensée sera la premiere du rang où elle se trouvera : la carte de la seconde personne sera la seconde de son rang ; la carte de la troisiéme sera la troisiéme à son rang & la carte de la quatriéme ; sera la quatriéme du rang où elle se trouvera, & ainsi des autres s'il y a plus de personnes, & par consequent plus de cartes ce qui se peut aussi pratiquer en toutes autres choses par nombre certain.

Fin de ce Ieu.

Le plaisant Ieu de Cartes de Taros, recreatif, & subtil, divertissant, qui se iouë à plusieurs sortes de ieux, tant & si peu de personnes que l'on voudra.

Si ce Ieu de Cartes de Taros n'a pas esté mis plustost en lumiere dans nostre France, c'est comme ie croy que les François ne demandent que l'abregé de toutes choses : & ce qui fait qu'il n'y a pas eu grand cours; c'est que tres-peu de personnes

ont la connoiſſance des regles qu'il y faut obſerver pour y joüer lequel ieu eſt le plus divertiſſant qui ſe puiſſe trouver dans toute ſorte de jeux, & duquel ie puis dire avec verité qu'il n'y a aucune fourberie, ny filouterie. Les Suiſſes & les Alemans ne jouënt point ordinairement à d'autres ieux, & meſme en France, comme à Lyon, Marceille & autres lieux où ils ont connoiſſance de la gentileſſe de ce Ieu dans l'obſeruation des regles qui ſuivent pour vous en donner la connoiſſance.

Regles du tres-divertiſſant Ieu de Taros.

I

Premierement vous obſerverez, que les Ieux de cartes ordinaires qui ſe joüent en France, ſont compoſez de cinquante-deux cartes, & celuy de Taros eſt compoſé de ſoixante & dix-huit: & neantmoins il y en a qui vont iuſques à quatre-vingts & dauantage, le plus ou le moins eſt indifferent, d'autant que chaque triomphe portent chacune leur nombre, celles de France en portent treize chacune, & celles de Taros quatorze; celles de France ſon diſtinguées par quatre qui ſont Picque, Treffle,

Cœur & Cateau,& celles des Taros sont aussi diuisez en quatres differentes,sçauoir le Roy,la Reine, le Cheualier , le Valet, le 10.le 9.le 8.le 7.& 6.auec l'as d'espée,autant des bastons,autant de couppes,& autant de deniers;le tout fait cinquante-six cartes,& le surplus des cartes on les nomme Triomphe,qui sont au nombre de 21. cartes,depuis le basteleur iusques à la carte que l'on appelle le Monde,& vous remarquerez en passant que le fou sert d'excuse, & pour donner à entendre ce mot d'excuse,c'est quand vne personne vous joüant vne haute carte de Triomphe, soit Rois , Reynes,ou quelque autre carte que vous ne puissiez pas prendre,vous montrerez vostre fou,& vous baillerez vne carte de vos leuées,& vous mettre la carte du fou,en la place de vos leuées,& apres que vous aurez joüé toutes vos cartes , celuy qui a le plus de leuée,gaigne la partie.

II.

Le premier jeu se joüe à tant & si peu de cartes que l'on voudra,aprés auoir conuenu ce que vous voudrez joüer , peu ou beaucoup,à la discretion de la compagnie.

III.

Ce se jeu se joüe comme à la Triomphe

forcée, le fou vaut cinq, & sert d'excuse, comme il a esté dit cy-deuant, le Monde vaut quatre, le basteleur aussi 4. les Roys quatre, les Reines trois, les Cheualiers deux, le Valet vn, & l'on met au jeu chacun ce qui est conuenu par la compagnie : comme vn demy teston, cinq sols ; & en suite vous donnerez les cartes, vous joüerez comme à la Triomphe, c'est à dire que celuy qui a le plus pris de Roys, Reynes, Cheualiers, Valets, le Monde, le Basteleur, & le Fou, gaigne, &c. Il faut conter vos points, comme il est dit cy-dessus de la valeur des cartes, & celuy qui contera le plus, gaignera ce qui est mis au jeu.

IV.

Il se joüe en peu ou beaucoup de personnes, en 50. points, plus ou moins, & on donne à chacun douze cartes, le Fou vaut cinq, & sert d'excuse, les Roys valent quatre, & l'on conte autant de cartes que l'on gaigne, plus que ces douze contre autant de points comme il pert de cartes, & s'il n'en ont pas pris, il les donne, & quand ils en ont pris, on les demarque, & celuy qui a le premier cinquante gaigne.

V.

Ce jeu se joüe encore d'vne autre manie-

dit, en tant & si peu de personnes que l'on veut, apres auoir conuenu de ce que l'on veut jouër, vous obseruerez les regles qui suiuent.

I.

Premierement on donne à chacun de la compagnie cinq cartes, & l'on ne retourne point les cartes.

II.

Celuy à qui il arriue dans ces cinq cartes le Fou, il retire ce qu'il a mis au jeu : & aussi celuy retirera son enjeu à qui luy arriuera dans ses cartes *le Basteleur*, celuy à qui il arriuera *la Force*, retirera deux enjeux : & celuy à qui il arriuera la carte appellée *la Mort*, emportera tout ce qui est au jeu, sans que personne ne puisse rien pretendre.

III.

S'il arriue que vous ayez en vostre main les deux ou trois cartes cy-dessus nómées, vous retirerez, comme dit est, sans que vous discontinuiez à jouër ce qui restera sur le tapis.

IV.

S'il reste quelque chose sur le tapis chacun poursuiura son jeu, & celuy qui aura plus de leuée, gaignera ce qui restera au jeu.

SÇAUOIR.

1. Le Basteleur.
2. La Papesse.
3. L'Empereur.
4. L'Imperatrice.
5. Le Pape.
6. L'Amoureux.
7. Le Chariot.
8. La Iustice.
9. L'Hermite.
10. La rouë de fortune.
11. La Force.
12. Le Pendu.
13. La Mort.
14. La Temperance.
15. Le Diable.
16. La Maison de Dieu.
17. L'Estoile.
18. La Lune.
19. Le Soleil.
20. Le Iugement.
21. Le Monde,

Le Fou vau trois,& sert d'excuse,comme nous auons dit cy-deuant.

Fin du diuertissant Ieu de Taros.

Le Ieu de Cartes de la Triomphe.

CE Ieu est assez connu & pratiqué dans presque toutes les compagnies, sans qu'il fut besoin de le mettre dans ce liure; neantmoins comme le ieu cy-deuant des Taros, renuoye à celuy-cy, i'ay crû estre obligé de l'y joindre.& pour y joüer auec satisfaction & recreation,vous observerez les regles qui suiuent.

I.

Apres auoir battu vos cartes,vous couperez à qui fera , celuy qui a la carte la plus haute,doit donner aux autres les cartes,ſuiuant le nombre qui ſera conuenu,& on y peut joüer tant & ſi peu de perſonnes que l'on voudra.

I I.

Celuy qui donnera les cartes,apres auoit donné à tous,& retournant,qu'il y retourne vn as, pille , & s'il y auoit dauantage de la même Triomphe,il les peut prendre, en remettant en la place autant de cartes qu'il en aura pillée.

I I I.

Si vn de la compagnie à l'as de Triomphe,il pille auſſi,comme eſt dit cy-deſſus.

I V.

Qui pille,& ne rend carte perd la partie.

V.

L'as emporte le Roy, le Roy la Reine, la Reine le Valet,le Valet le dix, le dix les autres cartes au deſſous ſuiuantes.

V I.

Quand celuy qui joüe jette de la Triomphe,vous eſtes obligé d'en jetter ſi vous en auez,& qui renonce à Triomphe , & en

jette par aprés, perd la partie.

VII.

Celuy qui a le deuant, à l'auantage d'autant que n'ayant plus de triomphe, ny les autres semblablement, les cartes qui luy restent, il les fera valoir pour Triomphe, d'autant qu'il faut respondre à ce qu'il vous jette, & il emporte, à moins que d'avoir de la mesme couleur vne carte plus haute que la sienne.

VIII.

Celuy qui fait les premieres leuées de cartes, gaigne la partie.

IX.

Qui renonce à la partie.

X.

Il se jouë encore d'vne autre maniere, qui est que l'as ne pille point, & neantmoins on ne renonce point à la Triomphe.

Fin de ce Ieu.

Autre jeu de Triomphe.

CE jeu de Triomphe eſt different des autres, d'autant que l'on n'y peut joüer que deux, ſuiuant cette regle, qui eſt fort facile ; par exemple vous direz à vn homme, au jeu de la Triomphe, ie vous en donne dix-huit de vingt ; mais vous donnant cét aduantage, vous ſerez auſſi obligé d'obſeruer ce que ie vous diray : Sçauoir eſt, que nous ferons & donnerons chacun à noſtre tour chacun cinq cartes, ſans piller l'vn ny l'autre, & vous à qui ie donne cét aduantage de dix-huit, vous eſtes obligé durant toute la partie qui ſe fera de vingt, de me donner à chaque fois la meilleure de vos cartes, ſoit triomphe, ou la plus haute de vos cinq, & moy ie vous donneray la moindre de mes cinq, & par cette voye i'eſpere neantmoins vous gaigner.

Autre Ieu de cartes tres-subtil & diuer-uertissant, pour dire quels sont les cartes, que quelqu'vn ou plusieurs de la compagnie auront tirées.

I.

PRemireement pour bien joüer ce Ieu, il faut oster tout le carreau, à la reserue du Roy, de la Dame & du Valet.

II.

Ensuitte vous mettez toutes les testes, en haut & les autres cartes, mettez les points en bas, & il faut remarquer que vous tiendrez le jeu de cartes en cét estat iusques à ce qu'vn ou plusieurs ayent tiré les cartes qu'ils voudront du jeu ; & vous prendrez garde de quelle maniere on remettra les cartes de vostre jeu, dautant que si celuy qui vous a tiré vos cartes vous les remet de la mesme façon qu'il les a tirées alors vous devez retourner vostre jeu de cartes les pointer en haut ; & les testes en bas, cela se fait en vn instant & par cette regle direz fort facilement les cartes qu'ils auront tirées d'autant qu'ils seront à rebours les vnes des autres, observant la regle cy dessus.

Autre Ieu de Cartes tres-subtil & divertissant pour deviner toutes les Cartes d'vn, ou de plusieurs jeux l'vn apres l'autre.

POur le faire bien adroitement & subtilement, il faut premierement qu'il n'y aye personne à la gauche de celuy qui jouëra, & lors prenant vn jeu de cartes ou plusieurs tant que l'on voudra, il en verra seulement celle de dessous, & la fera voir s'il veut à toute la compagnie, puis apres il cachera lesdites cartes derriere son dos, de sorte qu'elles ne puissent estre veuës de personnes & y mettant les deux mains il mettra adroitement la carte de dessus dans la paulme de sa main & puis prenant la carte de dessous qu'il aura fait voir à la compagnie, il la jettera sur le tapis &, en la jettant il pourra subtilement voir celle qu'il aura dans la Paulme de sa main & ensuite pourra recommencer à reprendre vne autre carte: comme la premiere fois, & ainsi continuer tant qu'il voudra à tirer & deviner toutes les cartes.

L'IMPRIMEVR AV LECTEVR.

CE Ieu de Cartes nouuellement inuenté & auſſi parfait en toutes ſes Regles & conditions qu'aucun autre m'eſtant tombé entre les,mains ie n'en ay pas voulu priuer le public,puis que i'ay reconnu que les Ieux du Picquet,du Hoc,du Tric-trac,& les autres que i'ay fait imprimer ont eſté bien receus.Ie vous le donne donc auec la meſme lettre qu'il fut enuoyé a vne perſonne de condition qui luy ſeruira de Preface, & ſes regles d'inſtructió.Si c'eſt vne verité ou vne feinte qu'il vienne de l'Eſclauonnie, ie ne le ſçaurois dire;peut-eſtre que ſon inuenteur a voulu par là contenter l'humeur, quoyque peu raiſonnable, de ceux qui n'eſtiment les choſes qu'entant qu'elles viennent de loing.Quoy qu'il en ſoit,eſtát tres-beau au rapport de pluſieurs Prouinces,qui le joüent auec grand plaiſir : Ie vous en fais praticipant, comme i'ay fait des autres: Ioüez-y donc fidelement.ADIEV.

A MADAME
LA COMTESSE de V.

MADAME, puiſque par vne vertu contraire au deffaut de la pluſpart des Dames,vous cheriſſez la nouueauté quand elle eſt raiſonnable,& non pource qu'elle eſt l'image de l'inconſtance & legereté que les hommes intereſsé au party de leur ſeze imputent d'ordinaire au voſtre. I'ay crû ne pouuoir mieux ſatisfaire au commandement que vous m'auez fait d'inuenter quelque jeu nouueau s'il eſtoit poſſible qui ſurpaſſat les ordinaires,& ne cedaſt point aux plus rares,qu'en vous communiquant celuy-cy,dont la bõne fortune m'a fait participant. Le temps qu'vn Seigneur Eſclauon fut à renouueller ſes forces au ſortir d'vne maladie en vn lieu où ie me trouuay de loiſir ,me donna le moyen de le viſiter pluſieurs fois,& paſſer quelques heures auec luy,ſoit dans la conuerſation qu'il auoit excellente pour eſtre

vniuerſel,ſoit dans toutes ſortes de jeux, pour y eſtre infiniment adroit & les poſſeder auec avantage. Quand mes eſprits s'eſtoient laſſez à faire marcher en bataille des Roys & des Reynes,& former contre leurs perſonnes mille beaux deſſeins à cét exercice,qui pour ſa grauité merite mieux le nom de ſcience que de jeu d'Eſchecs. Nous nous diuertiſſions aux Dames,au jeu de la Guerre,au Picquet,& à pluſieurs autres de cartes & de dez, où l'on n'a point d'occupation qui geſne & qui trauaille. Tantoſt quand la compagnie eſtoit grande nous faiſions quelque Ieu de Prime,& tantoſt quand nous eſtions ſeuls il n'y auoit ſorte de Tric-trac dont nous ne fiſſions bruit. Et comme il reconnut par là, que ſi ie n'auois l'eſprit au jeu pour en faire ma profeſſion & principal exercice, i'auois au moins l'eſprit du Ieu pour les auoir tous voulu apprendre & penetrer dans leurs raiſons,principes & ſubtilitez. Il me communiqua celuy-cy,qu'il diſoit eſtre for cõmun en ſon pays,qui auoit vn nom ſi bigearre en ſa langue Eſclauonne,l'appellant *Priſpiſctrihoc* , pour l'affinité qu'il auoit auec force autres jeux,que nous trouuâmes à propos de luy en donner vn plus doux,&

le nommer l'Ambigu, ou le meslé, tant parce qu'il tient en effet quelque chose de tous les autres, & qu'en le voyant joüer on ne sçauroit discerner si c'est Prime ou autre semblable, qu'à cause qu'il est incertain qui perd ou qui gaigne que tout ne soit finy, parce qu'on ne se peut retirer du Ieu, ny reprendre rien de l'argent que l'on a deuant soy, que le temps conuenu ne soit expiré, ce qu'il a de commun auec la prime, comme aussi beaucoup d'autres regles & maximes, qui sont les meilleures qu'on puisse faire. Mais pour les grandes difficultez qui se rencontrent à Prime, comme les differents partis, pour bien entendre il faut autant d'estude que pour l'Hebreu, ou la façon de parler & conter, qui n'est qu'vne obscurité affectée pour cacher le secret, & faire croire aux regardans qu'il y a bien du mystere de trouuer cinquante-cinq en trois cartes, qui sont as, six, & sept. Ce present jeu les euite toutes, & ne retient de ce grand jeu de Prime que ce qu'il y a de plus beau, facile & raisonnable, & sur tout ce qui pique & anime les joüeurs, qui sont les ennuis, & l'enuie ou curiosité de voir les cartes que l'on tire, tantost d'vn autre,

ſans les oſer preſque regarder , de crainte d'y trouuer ce qu'on ne cherche pas. Quant au Hoc, il y a tant de deffaux & ſi peu de raiſon en la pluſpart de ſes regles, que ie croirois faire grand tort à celuy-cy de dire qu'il en tient quelques-vnes. Y a-il rien de plus ridicule que de joüer comme on fait en beaucoup d'endroits, & de faire payer blanche à deux qui l'auront par deux autres qui ne l'auront pas: & ne point payer à ceux-cy leurs points ou ſequences, parce qu'ils ſont égaux , comme ſi les autres auoient moins perdu pour cela , & qu'il allaſt que le coup d'apres fuſt double, afin de faire perdre doublement vne choſe qu'ils auoient doublement gaignée. O quelle impertinence! peut-on ſuiure encores ces loix que l'ignorance des premiers qui les ont publiées a eſtably ſans y penſer, & faire reflexion? que tous les jeux , s'ils ſont bien inuentez, doiuent eſtre fondez en raiſon. La chance du Tric-trac, le picquet, & force autres, ſans parler de Prime, n'ont pas vne regle & condition quelque indifferente & faite à plaiſir qu'elle puiſſe paroiſtre, qui ne ſoit iuſte & raiſonnable, & dont ceux qui penetrent iuſques au fonds des choſes ne penetrent la demon-

ſtration & la neceſſité. Il n'y a que le ſeul Ieu du Hoc qui eſt tout rempli de fautes en l'état que beaucoup le joüent,& ie ne ſçaurois croire qu'en ſon inſtitution il aye eſté ſi defectueux, ou bien il faudroit que ſon inuenteur, au lieu d'vn Ieu parfait, n'euſt voulu faire qu'vn ramas de jeux de village, ſans les ranger par ordre,& ſans digerer ou reſoudre par égalité de raiſons & proportions bien ordonnées les difficultez qui s'y preſentoient.Celuy-cy ne va pas de meſme, ie puis dire certainement qu'apres l'auoir examiné, concerté, récherché, balancé & comparé pluſieurs fois les raiſons de ſes regles & maximes, les vnes auec les autres, ie n'y ay rien trouué de contraire, ny de choquant le ſens commun, mais tout fort equitable.Vous le pouuez donc introduire en voſtre Prouince, & ne pas faire comme moy qui ne l'ay iamais enſeigné qu'au dépens de ma bourſe, & de quelques nuicts que i'ay perduës à le pratiquer & reduire au point que ie le vais eſcrire,de peur qu'il ne ſoit alteré. Ie ſuis,

MADAME,

Voſtre tres-humble & tres-affectionné ſeruiteur, P.P.B.

LE

LE IEV MESLE OV DE L'AMBIGV.

CE Ieu consiste en quatres Cartes pour chaque loueur, desquelles on peut faire point, prime, sequence, tricon, flux & fredon, & souuent deux ensemble, c'est à dire prime & tricon, flux & sequence, &c.

On peut iouër deux, iusques à six ioüeurs ensemble.

On oste toutes les figures, les autres cartes ne sont contées que pour ce qu'elles ont de point, l'as pour vn le deux pour deux & ainsi des autres.

On regle premierement ce que l'on veut ioüer & cauer d'abord, & chacun prend des iettons pour cela deuant soy autant les vns que les autres, qui valent plus ou moins selon que l'on veut ioüer, ou gros ou petit ieu.

On regle aussi le temps que l'on veut iouër, comme d'vne heure ou deux, ou

bien iusques à ce qu'vne chandelle soit bruslée d'vne certaine longueur que l'on marque auec vne espingle, comme l'on fait à prime; auant lequel temps il n'est pas permis de s'en aller à ceux qui gaignent, que du consentement de tous, mais bien à ceux qui ont perdu ce qu'ils ont caué, sans que les autres puissent rompre le jeu que d'vn commun accord.

Quand ces conditions sont reglées, pour sçauoir qui donnera les cartes, on regarde comme à tous les autres jeux, qui aura la plus belle de telle, ou de telle couleur.

Cela fait, celuy qui doit donner, apres auoir battu & fait couper, donnera vne carte à chaque joüeur à la ronde, & puis encore vne autre de suite, afin qu'ils en ayent chacun deux: surquoy le premier en cartes dira passe, si bon luy semble, & les autres de mesme, & chacun escartera ce qu'il voudra, c'est à dire vne carte ou toutes deux, tant de fois qu'ils diront passe, sur quoy celuy qui tient les cartes (sans mesler ny couper) en donnera tout à la fois à vn chacun autant qu'il en aura escarté, comme l'on fait à prime.

Or le dessein que l'on doit auoir en

ce jeu,c'est de faire quelque grand point, ou prime, ou sequence, ou tricon. ou flux, & pour cét effet on taschera d'aiuster & de mettre ensemble deux premieres cartes qui ayent de la disposition à l'vn ou à l'autre de tous ces jeux; & dire passe tánt qu'on pourra iusqu'à ce qu'elles viennent.

Et partant qui aura rencontré deux cartes de belle esperance, quand il viendra à son tour de parler au lieu de dire passe, dira battez, & pour cét effet à cause qu'il a beau jeu, il mettra vne ou deux marques à l'assiette, selon que l'on en sera connenu.

Aussi-tost celuy qui a les cartes apres auoir battu & fait couper ce qu il a dans la main seulement, sans reprendre les escarts, on donnera à chaque joüeur encore deux, l'vn apres l'autre comme au commencement, pour en auoir chacun quatre.

Cela fait, celuy qui n'aura point beau jeu en ses quatre cartes de fait ny d'esperance, pourra dire passe, si tous en font de mesme, le dernier (qui est celuy qui a les cartes) mettra deux marques & qu'il oblige tout les autres à garder

leur mauvais ieu & la batterie qui a esté faite c'est à dire ce que l'on a mis pour battre.

Mais si quelqu'vn a beau Ieu desia fait ou en esperance, ou que le dernier se veuille exempter de mettre lesdites deux marques, il dira, Vade deux, ou trois, ou quatre, & si personne ne tient & que tous quittent : celuy qui aura fait cette Vade prendra la batterie, & deux que luy donnera le dernier, si ce n'est luy-méme qui l'aye faite.

Et si quelque autre ou plusieurs, veulent tenir ladite Vade chacun d'eux escartera ce qu'il voudrade cartes en son rang, ou rien s'il ne veu sans pouuoir faire aucun renuy pour cette fois à chaque ioueur tenant Vade, qu'il en aura escarté, pour en avoir en tout chacun quatre pour la derniere fois, apres quoy il n'y a plus d'escart.

Cela fait, le prmier parlera & s'il n'a rien rencontré de ce qu'il esperoit, dira passe ; si les autres en font de mesme, tout ce qui estoit en Vade demeurera pour le coup d'apres à quoy tous participeront, parce qu'ils autont tous couru risque de payer le ieu courant à celuy qui auroit

gaigné si quelqu'vn avoit l'enuy.

Mais si quelqu'vn fait ledit enuy c'est à dire y va de quelque chose de plus que ce qui est sur le ieu, les autres quitteront ou tiendront. S'ils quittent, il prendra tout, & se fera payer encor à chacun des iouëurs ce qu'il auoit de point, prime, tricon, &c. comme il sera dit cy-apres.

S'ils tiennent, il est encores loisible aux tenans de renuier, & apres les ruinis faits, chacun des tenans monstrera son ieu pour voir celuy qui aura gaigné, auquel tous payeront en outre ce qu'il aura de ieu, comme dit est.

1. Le point, c'est à dire deux ou trois cartes de mesme figure, comme de carreau, cœur picque, ou trefle, est le moindre ieu, le plus grand emporte le plus petit, & chaque ioueur donne vne marque outre l'assiette, la Vade & les enuis. Vne carte seule n'est pas conté pour point, c'est à dire qu'vn dix tout seul d'vne peinture n'emporte point vn cinq & vn quatre de mesme figure qu'vn autre aura en ses cartes.

2. La prime qui est quatre cartes de differentes couleurs ou figures emporte le point comme estant plus rare à venir, &

vaut deux marques, outre la Vade, l'affiette & les enuis, si elle passe trente elle vaut trois marques, & s'appelle grande, ou passante.

3. La sequence de trois cartes de suite, comme 5.6.7.de mesme figure, emporte le point & les primes,& vaut trois marques, outre l'affiette, la Vade & les enuis, la plus forte en nombre de points emporte la plus foible.

4. Le tricon de trois cartes égales emporte la sequence,les primes,& le point par mesmes raisons & vaut quatre marques, outre l'affiette, la Vade & les enuis.

5. Le flux qui est de quatre cartes de mesme figure emporte le tricon, sequence, prime & point, & vaut cinq marques, le plus fort l'emporte.

Les cinq Ieux cy-dessus sont simples, ceux qui suiuent sont doubles, c'est à dire en contiennent deux ensemble, & partant ils emportent les simples en cette sorte.

6. Le tricon auec prime, comme trois as & vn deux d'autre figure, emporte le simple flux,& tous les autres ieux simples, & vaut quatre pour le tricon, & deux ou trois pour la prime, selon qu'elle est grande ou petite.

7. Le flux auec la sequence, emporte tricon auec prime, & tous les ieux simples de deuant; celuy de quatre cartes de sequence emporte celuy de trois, quand il seroit plus grand en points, & vaut huit marques, trois pour la sequence, & cinq pour le flux.

8. Le fredon qui sont quatre dix, ou quatre six, emporte tout, & vaut huit marques, à cause du fredon, & deux ou trois à cause de la prime, selon qu'elle est commune, ou passante; entre les fredons, le plus fort l'emporte, celuy d'as est le moindre.

Entre jeux égaux, le premier en cartes l'emporte, si ce n'est au point ou deux cartes de sequence, comme quatre & cinq emportent deux & sept, ou bien six & trois, quoy que tous ne valent que neuf.

Celuy qui a fait la seconde vade ou enuy, quand les cartes sont données pour la derniere fois, n'est pas receu à renuier par dessus les autres qui l'ont tenu; mais quelqu'vn d'eux le peut bien faire quand tous auront parlé, & qu'ils s'y seront engagez, auquel renuy ledit premier est aussi receu, & mesmes à renuier

encores pardessus si bon luy semble.

On peut regler lesdits enuis de commun accord si l'on veut.

Quelque grand ennis que l'on fasse chacun ne peut perdre ny gagner que ce qu'il a de reste devant soy, ou qu'il luy est deu sur le ieu par les autres, & n'est pas obligé de tenir pour davantage.

Pour le mieux, il ne faut point faire de credit à ce jeu, mais payer comptant, & ne point marquer s'il y a moyen, afin qu'on voye plus aisement le reste d'vn chacun devant soy.

On peut demander ce que l'on a gagné iusque, à ce que l'on ait coupé pour le jeu suivant.

Il n'est pas permis de tirer de l'argent ny d'en emprunter apres avoir veu sa troisiéme carte, c'est pourquoy si on a belle esperance, sur les deux premieres quand quelqu'vn fait battre, il le faut faire, & cauer ce que l'on voudra : en disant cela me va ou bien i'en suis de tant de marques.

Encore que l'on n'ait point de reste deuant soit, ou que tout soit engagé au renuy, on ne laisse pas de payer le courant du ieu à celuy qui le gaigne, c'est à pire, la valeur des primes, flux, ou de tricon, com-

me il a esté dit, & mesmes encores qu'on ne soit pas Vades n'y des renuis.

Toutes les fois qu'on passe:il faut donner les cartes sans battre & l'on ne bat & coupe que quand on fait la premiere & la seconde Vade, & quand il n'y a point assez de carte pour en donner à chacun ce qu'il luy en faut, apres qu'on a distribué toutes celles que l'on a, on prend celles qui ont esté escartées que l'on bat & coupe, & on acheue de donner ce qu'il en faut à vn chacun.

Et partant si quelqu'vn preuoit que les cartes ne souffiront pas pour tout le monde & qu'il faudra reprendre les escarts, il pourra separer le sien & ne le mesler point pour ce coup auec les autres de crainte que ses mesmes cartes ne luy reuiennent, dont il n'a que faire ou qu'estant bonnes elles ne seruent aux autres.

Si qu'elqu'vn accuse son jeu à faux,comme sequence, flux, ou prime, & qu'il ne les ait point, il ne perd rien pour cela, c'est pourquoy les autres ne doiuent pas brouiller leurs cartes qu'ils ne l'ayent veu, & s'ils les auoient iettées & meslées auec les escarts, celuy qui auroit accusé faux, ne laisse pas de gagner en monstrant son

jeu pour la peine de leur impatience.

Quiconque a plus ou moins de cartes qu'il ne faut, soit sur les premieres, soit apres l'escart, perd le coup & l'argent qu'il auoit tenu ; c'est pourquoy il faut bien prendre garde à n'en demander pas dauantage & receuoir que ce qu'il vous en faut, car celuy qui donne les cartes n'en porte point la peine, si ce n'est de celles qu'il se donne à luy-mesme.

S'il s'en trouue quelqu'vne de tournée en donnant, on la met dessous ; mais si elle se tourne par hazard, celuy à qui elle va la doit prendre.

Si celuy qui donne les cartes manque à les battre & faire couper, & se seruir des escarts de la façon qu'il a esté dit cy-dessus, il mettra quatre marques au ieu, & perdra son coup, sans que cela preiudicie aux autres, qui ne laissairont pas d'acheuer leurs enuis ; & le coup dont ils seront payez selon la valeur de leurs cartes comme il a esté dit cy-deuant.

Tour subtil des Cartes.

POur faire ce Ieu, l'on peut se seruir d'vn ou plusieurs ieux de cartes, ensuite vous demandez à vne personne de la Compagnie, quelle carte elle desire que l'on fasse venir à soy : cela fait, il faut deuant que de commencer que vous ayez soin d'auoir vn petit morceau de cire, que vous attacherez à vn de vos boutons, auec le plus grand cheueu que vous pourrez trouuer, ensuite vous approchant, de la table, leuant la carte que la personne aura choisie, vous luy demanderez si ce n'est pas cette carte qu'il souhaite que vous fassiez venir vers vous, alors adroitement prenant cette carte, vous attacherez vostre cire dessous, ou sera aussi attachè vostre cheueu, puis faisant retirer tant soit peu le monde qui se trouuera autour de la salle, vous ferez semblant de prononcer quelques paroles & vous vous retirez tout d'vn coup, & par le moyen de vostre cheueu, vous

tirerez ladite carte deuers-vous iuſques ſur le petit bout de la table, & faire en ſorte qu'elle ne tombe par terre, de crainte que l'on ne deſcouure voſtre ſubtilité.

ADVIS AV LECTEVR.

LECTEVR vous ſerez aduertis que les onze jeux qui ſuiuent ne ſe peuuent ioüer qu'auec des figures grauées en taille douce, & en taille de bois, qui ſont en grandes cartes & que ſi en auez de beſoin, le Marchand Libraire vous en fournira, comme auſſi des Ieux nouueaux de cartes de la guerre, & celuy des Taros, comme eſtans jeu qui ne ſe trouuent pas facilement le tout pour voſtre contentement & ſatisfaction.



LE IEV

DV MONDE

Explication de la Figure.

EST à remarquer que le *Monde Terrestre* est de trois sortes ; *Polaire* , *Nouueau & Ancien*. Le Polaire est aux enuirons des Poles & peu connu : Le Nouueau est *l'Amerique*, & l'Ancien comprend l'*Afrique*, l'*Asie* & l'*Europe*.

Le Monde Polaire est representé dans le premier cercle ; les 14. ensuiuans font voir le pays d'*Amerique*, tous colorez de bleu ; les quinze autres ceux d'*Afrique*, marquez de rouge , les 15. ensuite, depuis 30. iusque à 45. sont ceux d'*Asie* , de couleur jaune, & les dix-huict restans, depuis 45. iusques à 63. ceux d'*Europe* , marquez de verd. Dans chaque pays est remarqué la place la plus considerable. La jonction des pays suiuant leur ordre & couleur se peut voir aux quatre parties du Monde descrites aux quatre coins du jeu:& l'assemblage des parties dans le petit Monde du milieu,

ORDRE DV IEV.

On peut joüer à ce jeu auec deux dez communs; deux, trois, quarre, cinq, & six personnes, chacun vne fois, & à son rang, selon qu'il se trouuera placé, & le jeu d'vn chacun sera marqué de pièces differentes; & aduancé d'autant de points, qu'il en sera découuert par les dez.

On conuiendra de ce qu'on doit mettre au jeu d'vn denier, d'vn sol, d'vn teston ou d'vne pistole si on veut, que chacun metra dedans le petit Monde au milieu du jeu.

Tous les payemens, rançons, sorties, imposts, & autres contributions, seront de la valeur du jeu, & seront portez dans le petit Monde, au profit de celuy qui gaignera la partie: & de là se prendront aussi les receptes de la mesme valeur, horsmis aux rencontres.

LOIX DV IEV.

Qui sera rencontré d'vn autre luy payera le conuenu & s'en ira prendre sa place, en luy cedant la sienne.

POVR AMERIQVE.

Qui ira en *Virginie*, cotté 3. s'aduancera en la Grand Bretagne, cotté 20. où les Dames sont beaucoup considerables.

Qui ira au *Nouveau Mexique*, cotté 5. payera & y demeurera parmy les Sauuages iusque'à ce que quelqu'vn le diliure charitablement en prenant sa place.

Qui ira en *Castille d'or*, cotté 8. payera pour en sortir, & pour eviter la brutale coustume du pays le jour de ses Nopces.

Qui ira au *Perou*, cotté 10. prendra dans le jeu le conuenu, au moyen des riches minieres d'argent de *Potosi*.

POVR AFRIQVE.

Qui ira en *Barbarie*, cotté 16. payera rançon auant que d'en sortir.

Qui ira en *Egypte*, cotté 17. y demeurera si bon luy semble, pour y prendre ses plaisirs en toute liberté ou bien commencera son jeu ne desirant pas mener vne vie si licentieuse que les habitans.

Qui ira en *Zadra*, cotté 19. y demeurera égaré dans les deserts, iusques à ce que quelqu'vn venant à passer, il apprenne

ſon chemin pour ioüer à ſon rang: cependant il payera le tribut, ainſi que les Carauanre ont accouſtumé de payer aux Souuerains des pays où ils paſſent.

Qui ira en *Guinée*, cotté 22. receura non de l'or en poudre, mais le conuenu du jeu.

Qui ira à *Malthe*, cotté 30. receura contribution du jeu pour faire guerre au Turc.

POVR ASIE.

Qui ira en *Arabie*, payera non aux Arabes, mais au jeu.

Qui ira en Perſe, cotté 34. ira au cours auec les belles Dames du pays, dans les beaux promenoirs de la ville de Siras & cependant les autres ioueront chacun deux coups.

Qui ira en la *Chine*, cotté 36. comptera deux fois ſon ieu découuert par les dez, les Chinois ne luy permettant pas l'entrée de leur Royaume.

Qui ira aux *Moluques*, cotté 45. en rapportera non des eſpiceries: mais la valeur de ſon jeu.

POVR EVROPE

Qui ira en *Espagne*, cotté 16. fera le voyage des Indes Occidantales, s'embarquera pour la *Hauana*, en l'Isle Cuba, cotté 7. & payera sa sortie du Royaume.

Qui ira en *Allemagne*, cotté 50. s'y arrestera pour boire auec les Allemãs pendant que tous les autres ioüeront chacun deux coups, & payera son escot.

Qui ira en *Danemark*, cotté 51. y demeurera pour faire payer l'impost à tous ceux qui passeront par le détroit du *Sud*.

Qui ira en *Sueue*, cotté 62. fera naufrage aux escueils de la coste, & puis sera porté par les vents dans le monde Polaire, & pour cet effet mettra de nouveau au jeu.

Qui ira en *Moscovie*, cotté 55. retournera en Pologne, cotté 53. plustost que de demeurer en vn pays ou les homms témoignent aux femmes leur amour en les frappant.

Qui ira en *Transiluanie*, &c. cotté 59. payera tribut au jeu plutost que d'estre mené au Grand Turc en son Serail de Constantinople.

Qui ira en *France*; cotté 63. gagnera la

partie,& tout ce qui ſe trouuera dans le Petit Monde.

Que s'il auoit plus de points découuerts qu'il ne faut pour y arriuer iuſtement , il retournera en arriere, d'autant de points qu'il aura de ſurplus.

Fin du Ieu du Monde.

LE IEV DE LA CHRONOLOGIE.

CE Ieu eſt tres-diuertiſſant & vtile pour apprendre la ſuitte des ſiecles , & ce qui eſt arriué de plus remarquable en chacun ; Tous les ſiecles y ſont diviſez en trois parties.

SÇAVOIR.

La premiere ſe termine au vingtieſme ſiecle , conſiderable par la naiſſance d'Abraham.

La ſeconde finit au quarantieſme ,conſiderable par la naiſſance de N. Seigneur Ieſus-Chriſt.

La troisiéme & derniere se termine au siecle present, qui est fort considerable par la naissance des deux Roys de Frace, de LOVYS DE BOVRBON est le 17. à conter depuis la naissance de N.S.Iesus-Christ, laquelle fait vn nouueau conte de siecles & d'années.

Chacun mettra également en ces trois siecles comme les plus aduantageux, & ce dont on aura conuenu on y iouë auec vn decahedre, ou auec deux dez. Chacun aura vne marque particuliere pous marquer son jeu.

Les nombres des années des premiere & seconde partie, ne sont pas sans contestation, nous auons suiuy le sentiment qui est le plus conforme à l'Escriture: Car pour la premiere partie, si l'on contoit l'âge qu'auoit vn des dix-neuf premiers Patriarches & la naissance de son fils, on trouuera qu'elle est de 1948. Genese chapitre 5. & en la seconde partie, que nous faisons de 2000. ans, se peut diuiser en quatre parties, dont la premiere finissant à l'issuë d'Egypte, est de 505. ans, sçauoir 75. ans qu'auoit Abraham, lors que la peregrination ou seruitude d'Egipte commença, & 430. qu'elle dura, suiuant le 12.

Chap.de l'Exode le deuxiéme espace finissant en la quatriéme année de Salomon en laquelle le Temple fut commancé est de 480.ans, Chap.6.du premier des Roys le troisiéme espace finissant auec la captiuité de Babilonne qui dira 70.ans,est selon Scaliger d'enuiron 487. ans : Le dernier finissant par la naissance de N.Seigneur Iesus-Christ est d'enuiron 528 ans,suiuant le même Scaliger, & le tres-sçauant Autheur du *Rat.Temporum.*

Les Regles du Ieu sont.

QVi ira au sixiéme & quatorziéme cercle recommencera , pour n'y auoir rien trouué de memorable.

Qui ira au 10. prendra deux marques qu'il mettra au siecle 40.en memoire des deux pertes arriuées en ce siecle,à sçauoir d'ADAM & d'HENOC.

Qui ira au 11.auquel nasquit Noé ,s'auantagera de six siecles au delà,en memoire des six siecles qu'auoit veu Noé au temps du deluge.

Qui ira au 17.retirera de chacun vne marque pour luy aider à refaire l'Arche, afin de se sauuer du deluge.

Qui ira au 18.pour euiter la confusion de Babel & la domination tant de Nembrod que des Assyriens ses successeurs qui regnerent 13.Siecles, reculera d'autant de siecles.

Qui ira au 20.gaignera ce qui aura esté mis,& retirera vne marque de chacun.

Qui ira au 21.22.23.& 24.y demeurera en seruitude, iusques à ce que chacun des autres ayent joüé deux fois.

Qui ira au 25.retirera vne marque de ceux qui seront és 4.siecles precedent,pour les tirer de seruitude, sans attendre que les autres ayent joüé deux fois,en memoire de la deliurance d'Egypte.

Qui ira au 30 retirera vne marque de chacun, pour le bastiment du Temple de Salomon. qu'il mettra au 40.siecle, ou au derriere, si le 40.auoit esté gaigné.

Qui ira au 31. reculera de 3.siecles, en memoire d'autant de temps que dura la Monarchie des Medes,depuis Arbaces qui fut leur premier Roy en ce siecle.

Qui ira au 35.gaignera deux fois,en memoire des deux siecles que dura l'Empire des Perses, depuis que Cyrus leur premier Roy se rendit Monarque de l'Asie par la prise de Babylone.

Qui ira au 37.sera reculer de 5. siecles celuy qui l'aura deuancé le dernier, en memoire d'autant de siecles que demeurerent les Perses a remettre leur Royauté,depuis qu'Alexandre les vainquit en ce siecle.

Qui ira au 40.gaignera ce qui aura esté mis,& retirera de chacun vne marque, & outre gaignera ce qui pourra estre au 20. en cas que personne ne l'auroit gaigné au parauant.

Qui ira au 5. siecle, à conter depuis Nostre Seigneur Iesus-Christ, fera mettre à chacun deux marques au siecle present, en memoire des deux illustres Roys de France qui furent en ce siecle,à sçauoir Pharamond, qui en fut le premier Roy, & Clouis qui en fut le premier Roy Chrestien.

Qui ira au 7. contribuera vne marque pour aller faire la guerre à Mahomet qui s'esleua en ce siecle, & reculera au siecle d'Adam.

Qui ira au 10.se fera faire hommage d'vne marque par chacun en memoire de l'hommage que se fit faire par tous les grands du Royaume, Hugues Capet premier Roy de la race Royale qui regne à present.

Qui ira au 13. aura cét aduantage, que s'il paſſe de trois points le ſiecle des Louïs le Bourbon, il ne laiſſera pas de gaigner de jeu, ſans eſtre obligé de reculer de trois ſiecles, & ce en memoire d'autant de ſiecles paſſez, & depuis la mort de S. Louïs, qui regna en ce ſiecle, iuſques à la naiſſance de Henry quatrieſme, premier Roy de France de la branche de Bourbon, qui eſt ſortie de S. Louïs.

Qui ira au 15. retournera au ſiecle de Conſtantin le Grand, en reculant de 11. ſiecles en memoire d'autant de ſiecles que dura l'Empire d'Orient au pouuoir des Chreſtiens, depuis Conſtantin le Grand qui l'eſtablit à Conſtantinople, iuſqu'à ſa priſe qui arriua en ce ſiecle.

Qui ira au dernier ſiecle, qui eſt celuy des Louïs de Bourbó, gaignera tout ce qui ſe trouuera à gaigner dans tout le jeu, & outre ce retirera d'vn chacun autant de marques qu'il aura gaigné de ſiecles aduantageux, qui ſont les 40. 40. & dernier.

Qui aura plus de points qu'il ne faut pour paruenir au ſiecle dernier, en reculera d'autant de ſiecles qu'il aura plus de points, ſi ce n'eſt qu'en reculant il rencontraſt vn ſiecle occupé par vn

autre, auquel cas il ne bougera de son lieu, & payera vne marque à celuy qui l'aura rencontré, suiuant la regle generale qui suit.

Il y a deux regles generales, dont la premiere est, que celuy, qui rencontre en joüant vn siecle occupé par vn autre, payera vne marque à celuy qu'il rencontrera, & ne bougera de son lieu.

La seconde est, que personne ne pourra tirer aucun aduantage du siecle qu'il pourra rencontrer, en reculant: mais seulement en aduançant.

Fin du Ieu de la Chronologie.

L

LE IEV DES VILLES DE FRANCE.

LE nouueau Ieu de France: Ce ieu ſe joüe auec vne grande figure grauée en oualle, laquelle figure repreſente les Prouinces de France, auec leurs Villes Capitales, Archeueſchez, & Eueſchez & autres remarques curieuſes.

Les Prouinces qui ſont deuers le Septentrion y ſont deſduites les premieres, enſuitte celles qui ſont vers le milieu, & enfin celes qui ſont vers le midy.

L'ordre du Ieu eſt, que l'on y peut ioüer auec deux dez communs, deux, trois, quatre, cinq, ou ſix perſonnes, chacun en ſon rang, ſelon qu'il ſe trouuera placé.

Le ieu d'vn chacun ſera marqué de pieces differentes, & aduancé d'autant de points qu'il en ſera découuert par les dez. On conuiendra ce que l'on doit mettre au

profit particulier.

Qui ira en Champagne cotté 8 payera pour l'entretien des Places fronteries.

Qui ira en Bretagne cotté 13. apres auoir fait la débauche, dans Nantes auec les Bretons il s'embarquera pour Bourdeaux en Guyenne, cotté 44. & payera.

Qui ira en Touraine cotté 23. il se promenera dans les belles aduenuës de la Ville de Tours, pendant qu'il y fera collation les autres iouëront chacun deux coups.

Qui ira en Poictou, cotté 35. il prendra le diuertissement de la chasse pendant que les autre jouëront chacun deux coups.

Qui ira à Lyon, cotté 31. Payera non au Bureau de la Douane, mais au Ieu.

Qui ira en Forest apres auoir fait prouision de cousteaux & de ciseaux, il s'embarquera à Rouane sur la Riuiere de Loire & pour Orleans, cotté 19. & payera.

Qui ira dans les Basques, cotté 39. il s'embarquera à Bayoune, & abordera en l'Isle de Ré, cotté 47.

Qui ira en Aunis cotté 46. s'embarquera à la Rochelle pour Thoulon, cotté 61. & payera non au maistre du Vaisseau : mais au Ieu.

Qui ira en Limousin cotté 49. achete-

ra des cheuaux à la foire de Chalus, & payera le prix d'iceux non au Marchand: mais au Ieu.

Qui ira en Languedoc cotté 52. y demeurera pour passer son temps dans Tholoze, & dans Montpelier, iusques à ce que quelqu'vn vienne prendre sa place.

Qui ira en Provence cotté 58. Il s'embarquera à Marseille dans le dessein de faire le voyage d'Italie, mais il sera pris par les Corsaires d'Alger, & il payera sa rançon pour pouvoir continuer son ieu.

Qui ira en Auignon cotté 59. payera non au Pape: mais au ieu.

Fin du nouueau ieu des Villes de France.

LE IEV ROYAL DE CVPIDON, AVTREMENT appellé le Passe-temps d'Amour.

Instruction pour l'intelligence & pratique de ce Ieu.

CE Ieu est composé du nombre de sept multiplié neuf fois, dont le produis

donne 63. d'autant qu'Amour se plaist à ce nombre, comme tres-parfait : & celuy qui le premier paruient iustement audit nombre de 63. où est dépeint le Iardin d'Amour, il gaigne le prix du Ieu, dont on aura conuenu dès le commencement, & tout ce qui aura esté payé pour les rencontres : mais auparauant que d'y paruenir, il a beaucop d'empeschemens pour les rencontres qui le font reculer, seiourner, ou arrester du tout celuy qui y tombera, ainsi qu'il sera dit cy-apres.

Plus y a de personnes qui ioüent, tant plus ce ieu est plaisant & recreatif & aussi plus profitable, & ne se ioüe à moins de deux, & s'il arriue que tous deux soient detenus, comme l'vn à la Fontaine, & l'autre à la Forest, ny l'vn ny l'autre ne gaigne, mais faut recommencer le jeu, sans augmenter le prix.

Pour ioüer ce ieu, il faut prendre deux dez communs & que chacun des ioüeurs ait sa marque differente, afin de la reconnoistre, & celuy commencera le ieu, auquel premier sera advenu le nombre de 7. & d'oresenavant celuy qui aura gagné le ieu aura ce piuilege de recommencer le premier, & chacun puis apres tirera son

s'il est de 4.& 3.au cercle de 43. & puis continuer de joüer en son rang.

Est à noter que ce jeu est representé, en forme de Serpent, d'autant qu'Amour en guise d'vn Serpent se glisse dans le cœur de ceux qu'il possede, & les empoisonne de son venin, & pour plusieurs autres belles considerations, que le peu d'espace de ce papier ne permet d'expliquer en ce lieu.

Regles pour le rencontre de ce ieu.

Il faut premierement aduiser au commencement de ce ieu ce qu'on payera pour chacune rencontre.

Qui s'arrestera sur le cercle, ou est le point d'Amour, il payera le tribut deu à Cupidon & ira se reposer en la Chaire, qui est figurée au cercle 12. & puis de là ioüera en son rang.

Qui viendra au 18.cercle, ou est le Throsne d'Amour, il payera le deuoir feodal, & rendra la foy & hommage à Cupidon: & pour apprendre des mysteres, il y seiournera sans joüer iusques à ce que ses compagnons ayent joüé chacun deux fois.

Qui se mettra sur le 30. cercle, ou est

Fontaine,il payera & y demeurera iuſques à ce qu'vn de ſes compagnons y paruienne, ou que le ieu ſoit gaigné,& lors il ſera deliuré.

Qui ſe poſera ſur le 38. cercle., où eſt le Banquier, il payera ſon eſcot , & y ſejournera à banqueter, iuſques a ce queſes compagnons ayent joué vnefois.

Qui entrera au cercle 46.où eſt le Labyrinte,il payera le prix de la rencontre,&. retournera en arriere ſe placer au cercle 23. & delà ioüera en ſon rang.

Qui prendra pied ſur le cercle 54. où eſt la Foreſt, il payera le prix, & y ſejournera iuſqu'à ce qu'vn de ſes compaanons y ſoit pris, ou que le ieu ſoit gaigné, & lors il en ſortira.

Qui ſe placera ſur le cercle 59.où eſt le Tombeau , il payera le prix , & retournera au commencement du ieu.

Si vn des ioueurs vient à ſe placer ou vn autre eſtoit poſé, le rencontré payera le prix conuenu, & retournera en arriere au lieu où eſtoit celuy qui l'a oſté de ſa place.

Le nombre de 7.eſt fauorable & priuilegié en ce ieu, que ſi eeluy qui l'aura arriué au Throſne, à la Fontaine , au Ban-

quet, au Labyrinthe, à la Forest, ou au Tombeau, il ne payera aucune chose ny ne seiournera & ne reculera; mais redoublera seulement son nombre iusques à ce qu'il soit en lieu seur, & ne laissera de tirer son compagnon qui se trouuera engagé ou arresté, lequel sortira sans rien payer, & ira au lieu où estoit celuy qu'il aura deliuré.

Et s'il aduient qu'on soit rencontré par vn qui aura sept, le rencontré changera seulement de place, & ira au lieu de celuy qui l'aura deplacé, sans rien payer pour la rencontre.

Fin du diuertissant Ieu de Cupidon.

LE NOVVEAV IEV DE LA CHOVETTE.

Auquel on ioüe suiuant les Regles qui suiuent.

ON aura bon nombre de jettons, lesquels à faute de monnoye, vn d'entre les ioüeurs distribuë aux autres : A sça-

voir vn certain nombre par le prix que les ioüeurs s'accorderont ensemble. Auquel prix (quand tous ensemble ou quelqu'vn quitte le ieu) il receura lesdits iettons en nombre susdit, & rendra le prix contenu au prorata des iettons qu'il receura. Au cõmencemẽt chacun mettra au ieu, autant de iettons qu'aux ioüeurs bon leur semblera. Semblablement feront-ils quand le jeu sera vuide, doncques pour ioüer on aura trois dez, & on verra par le plus haut ieƈt qui sera le premier. Ce fait on poursuiura tousiours auec le Soleil chacun tenant son tour, & on trouvera le ieƈt des dez chacun sur le papier. L'ayant trouué on verra la lettre là dessus mise ; si c'est vn T. c'est à dire tire autant de iettons du jeu que le nombre mis au costé de la lettre monstre, si la Lettre est vn P. c'est à dire paye autant que le nombre monstre, lesquels iettons on mettra au ieu auec les autres. Quand quelqu'vn fait trois six, il aura la grande *Choüette*, là où se trouue escrit *Tout*, & tirera tous les jettons qui seront au ieu. Et alors chacun derechef mettra des jettons au jeu comme l'on fait au commencement. Mais quand quelqu'vn iette trois autres pareilles, il au-

ra ietté vne autre *Choüette*, dessous lesquels il a escrit la moitié, & tirera la moitié des jettons du jeu. Mais en cas que les jettons fussent impairs, le restant sera pour Ieu, Qui iettera où il en est écrit *Rien*, pour cette fois ne tirera, ny ne payera rien.

Fin du Ieu de la Choüette.

LE IEV DV RENARD ET DE LA POVLLE, & la methode d'y ioüer,

Fortune icy bas tourne-boule,
Tourne choses par le hazard :
Par fois le Renard pernd la Poule,
La Poule par fois le Renard.

LES Lydiens peuple d'Asie, entre plusieurs ieux qu'ils inuenterent, ils donnerent l'origine & l'vsage à celuy du Renard, non tant pour le desir qu'ils eussent de le ioüer

que pour se façonner aux ruses, & se garder des surprises que Cyrus leur ennemy capital leur dressoit tous les iours, lequel les appelloit Poules, à cause qu'ils aymoient les delices & le repos, & iceux Lyndiens le nommoient Renard, à cause qu'il estoit sans cesse aux aguets, & qu'il cherchoit incessammét des finesses pour les surprendre. Ce ieu est ingenieux & recreatif, facile à pratiquer: on le ioüe sur vne figure semblable à celle qui est portraite, il s'en fait de diuerses estofes, mais cette-cy n'est de grands frais, & peut seruir autant qu'vne autre. On y ioüe auec des Dames ou jettons à faute d'auoir de Poules de bois d'yuoire, comme celle que vous voyez en nombre de treize, posée sur treize rosettes ou espaces dont cette table est composée, les poules sont en la partie d'embas, & le Renard est en la partie d'enhaut, qui consiste en vingt rosettes, ou espaces, & vous placez en l'vne d'icelle le Renard à discretion, qui peut monter & descendre, aller & venir au haut & bas à droict & à trauers: les Poules ne peuuent monter que de bas en haut, & ne doiuent redescendre: le joüeur ne doit laisser les Poules découuertes, ou seules, non plus qu'au ieu des

Dames. La finesse de ce ieu est de bien poursuiure le Renard, & l'enfermer, en telle sorte qu'il ne puisse aller deçà ny delà & est à noter que le Renard prend toutes les Poules qui sont seules & découuertes: Enfin il se faut donner garde de laisser venir le Renard dans la partie d'embas parmy les Poules, pour autant qu'il les pourroit plus facilement prendre: l'exercice peut beaucoup en ce ieu, & à force de ioüer on s'y rend bon maistre. Les bons joüeurs demarent les Poules premier que le Renard celuy qui a les Poules ne doit permettre, s'il peut qu'on démare le Renard le premier: car cela ne luy est aduantageux.

Fin du Ieu du Renard & de la Poule.

LE IEV DE LA GVERRE.

CE Ieu represente vne forteresse assiegée & bloquée de tous costez. La forteresse à quatre bastions, marquee *A*. auec

vn fort au milieu, marque *B*. Les tranchées de l'assaillant sont doubles.

La premiere tranchée à huit petis forts, marque *C*. huit redoutes entres les forts, marque *D*.

La seconde tranchée est de seize redoutes, marque *E*. De la premiere tranchée on descend dans le second par huit autres redoutes, qui sont entre les deux tranchées marque *F*.

De la seconde tranchée on entre sur les quatre bastions, marque *A*. & des quatre bastions dans le fort qui est au milieu, marque *B*. joüant & prenant comme on fait au jeu des Dames

Celuy qui defend le fort à cinq Dames, & les places sur quatre bastions marque *A*. & vne au fort qui est au milieu, marque *B*.

Celuy qui attaque à ses pions & vne Dame, & les places dans les huit petits forts, marque *C*. qui sont sur la premiere tranchée.

Les Dames peuuent ioüer de tous costez, & ne peuuent estre souflées, encore qu'elles ne prennent pas, pouuant prendre.

Les pions peuuent auoir trois mouuemens, sçauoir à droict, à gauche, & d'aduancer vers le fort, mais non de reculer:

& quand ils ont à prendre, s'ils ne prennent on les soufle.

Vn Pion peut prendre la Dame qui sera dans le fort: mais apres l'auoir prise, il ne luy sera pas permis de s'esloigner dauantage du fort.

Le Pion qui sera arriué dans le fort, ne doit pas sortir s'il n'a à prendre: c'est à l'assaillant de ioüer le premier.

Celuy qui demeure maistre du fort à gaigné la partie.

Fin du Ieu de la Guerre.

LE IEV DV IARDIN MILITAIRE,

ORDINAIRE EXERCICE des Anciens Caualiers & Soldats Romains, specialement estant au Camp de Iules Cesar.

IL se iouë auec deux dez: & estant iettez, selon la quantité des poincts, qui se découurira, faut mettre sur le nombre du ieu ce qui sera ac-

cordé. Et le second venant à Ioüer, & faisant le pareil nombre, leuera ce que l'autre aura mis, & est à luy. Puis il reioüera & couurira le nombre du ieu, tel que les dez luy demonstreront. Quoy fait, il doit quitter les dez, & ainsi plusieurs y peuuent ioüer.

Quiconque fait deux as d'entrée du ieu, par ce qu'il n'y a rien encore sur le ieu, doit poser sur les quatre portes des vents à chacune la moitié de ce qui aura esté accordé, qui les quatre ensemble font le double du prix conuenu. Mais estans ioüez le ieu couuert, il doit prendre tout, & à gaigné, & ne doit rien aux vents. Or reiettant les dez apres auoir tout tiré, & faisant encore deux As, il garnira les sept ronds chacun d'vne quatriéme partie de ce que l'on met au ieu, & se reposera quittant les dez, iusques à tant qu'il se fasse deux & As, qui font trois, Lors il r'entre en ieu, si tout ne se gaignoit deuant.

Pareillement qui fait les deux six leue tout (comme les deux As) de ce qui est sur le ieu (excepté ce qui sera sur les portes des triangles) & retournant à ioüer, & faisant encore deux six, il garnira les quatre portes des triangles chacune au-

tant comme il ſe couche au ieu. Cela demeure, & ne ſe gaigne que par vn pareil coup, qui eſt le deuxiéme, apres auoir gaigné le ieu: & eſt nommé le portier. Or aduenant qu'il ne ſe fiſt que cette fois en tout le ieu, l'argent demeure à la fin d'iceluy pour les pauures, auec ce qui ſera ſur le carré. Cela fait ayant garny les quatres portes ſe repoſera, iuſques à ce qu'il ſe faſſe ſix & cinq qui ſont onze: alors il r'entre au ieu.

Et aduenant que le premier qui ioüe faſſe deux ſix, pour n'auoir rien ſur le ieu, mettra ſur les ſept ronds, comme il a eſté dit cy-deſſus, & reioüera. Et s'il les refait, leuera ce qu'il aura couché, excepté l'vn qu'il mettra ſur le quarré, qui eſt en la place d'vn rond (cela eſt pour les pauures, & ne doit eſtre au profit de ceux qui ioüent) lors quittera les dez, & ne doit ioüer iuſques à tant qu'vn autre faſſe ſix.

S'il n'y a rien à leuer ſur le nombre ſept, & celuy qui ioüe fait ſept, il mettra ſur iceluy, & reioüera (d'autant qu'il ne perd les dez, ayant couuert comme aux autres nombres.) S'il fait encore ſept, il mettra pour la ſeconde fois, & reioüera. Si à la troiſiéme fois, & de ſuitte, il fait

derechef sept,il posera sur les ronds,& se reposera iusques à tant qu'vne autre fasse sept, qui luy donne entrée au ieu. Et ainsi sont nommez les reposoirs. Et s'il y auoit quelque chose sur iceux ronds, celuy qui à la troisiéme fois & de suite a fait sept le prendra en laissant pour le carré, comme dessus;& à ce coup perd les dez, mais doit rejouër pour garnir quelque nombre.

Ceux qui veulent parier & mettre l'vn contre l'autre à qui fera le meilleur,le lieu est ordonné à mettre ce qu'ils veulent sur les pommeaux ou boulles qui sont sur les angles des accoudouuers,estant autour du Iardin,& qui sont vis à vis des ronds. Et aduenant que sans y penser ou autrement, aucun mettoit pour parier & assist sa piece d'argent sur la boule qui est droict à droict du carré,& qui est entre trois & onze, cela est aux pauures.

Fin du Iardin Militaire.

LE IEV
DE L'OYE
COMME IL SE IOVE à present.

L'ordre qui se doit tenir & obseruer audit Ieu.

PRemierement faut conuenir de ce que l'on veut iouer , & de ce qu'on doit payer aux rencontres & accidents. Est à noter que ledit jeu est fait de nombres, depuis vn iusques à 63. & celuy qui premier atteint à ce nombre final gaigne le jeu : Mais on n'arriue pas aisément au Iardin de l'Oye, c'est à dire, au nombre 63. car plusieurs empéchemens se presentent auant qu'on y puisse aborder jouant à ce jeu on prend deux dez que chacun pour soy iette vne fois, & a autant de poincts qu'il s'en decouure par lesdits dez il doit mettre son seing, les marquant tous auec differente monnoye, afin qu'vn chacun reconnoisse le sien. Mais il faut entendre que ia-

mais on ne peut prendre pied sur les Oyes, & si on rencontre vn nombre, où il y ait vne Oye : faut redoubler le poinct, & passer outre, en recomptant autant de poincts que portent lesdits dez, & si derechef on rencontre vne autre Oye, on doit encores redoubler le poinct iusqu'à tant qu'on ne rencontre point d'Oyes: mais si celuy qui sera arriué prés la porte du Iardin fait des poincts dauantage qu'il ne faut, qu'il tourne autant en arriere qu'il y aura de poincts de surplus : & s'il rencontre vne Oye en retournant, qu'il redouble son point, & tourne en arriere & celuy qui iustement arriue à la porte du Iardin de l'Oye, c'est au nombre 63. gaignera le ieu de tous. Mais si au commencement du ieu de quelqu'vn on faisoit 9. qui se peut faire en deux manieres, à sçauoir 5.4.& 6.& 3.d'autant que les Oyes sont disposées de 6.en 6. & que redoublant le nombre on viendroit à 63.il faut que celuy qui fera 6.& 3.aille au nombre 26.où sont portraits deux dez, & celuy qui fera 5. & 4. aille au nombre 53. où ont deux autres dez pourtraits.

Regles que l'on doit obseruer en ce Ieu.

Qui fera 6,où il y a vn pont, paye le

prix conuenu, & aille au nombre 12. pour se noyer sous le pont.

Qui ira au nõbre 19.où il y a vne hostellerie, paye le prix conuenu, & se repose tandis que chacun de ses compagnons aura tiré deux fois.

Qui ira au nombre 31.où il y a vn puits, paye le prix accordé & demeure-là iusques à ce qu'vn autre faisant le mesme poinct l'en aura tiré.

Qui ira au nombre 42.où est vn labyrinthe, paye le prix conuenu, & retourne au nombre 30.

Qui va au nombre 41 où il y a vne prison, paye le prix accordé, & soit là iusqu'à ce qu'vn autre l'enleue.

Qui du premier iet en fera 5. & aille au nombre 53.où sont marquez deux dez.

Qui ira au nombre 58.où il y a vne mort, paye le prix accordé, & recommence de nouueau.

Et qui sera rencontré, paye le prix conuenu, & aille au nombre de son compagnon.

Fin du Ieu de l'Oye.

LE IEV DE LA CHANCE DES AMOVREVX.

LA loy fondamentale du Ieu est que les filles s'adresseront tousiours aux garçons & les garçons aux filles pour ioüer au present jeu. Il faut auoir trois dez qui soient seulement marquez de deux costez opposez, sçavoir l'vn marqué au six & as, & l'autre au cinq & deux, & le troisiéme au quatre & trois : Des quatre autres costez qui ne seront marquez de poincts, il en faut laisser deux blancs, & noircir les deux autres costez, puis iettant les trois dez, voir autour du cercle ce que le sort donnera. Lors qu'vn des trois dez vient sur vn des costez marquez de poincts, il ne faut point considerer si les deux autres costez sont blancs ou noirs, & on regardera aux quarrez qui ne sont marquez que d'vn dé. Et ainsi on regarde aux quarrez qui sõt marquez de deux dez, lors que des trois

dez il s'en rencontre marquez de poincts.

Fin du Ieu de la Chance des Amoureux.

LE IEV DES QVATRES *fins dernieres de l'Homme.*

IL faut remarquer que ledit jeu est composé du nombre de 60. & celuy qui le premier paruient à ce nombre gaigne le Paradis: mais il est difficile d'arriuer au Paradis, c'est à dire au nombre soixante d'autant qu'il y a plusieurs empéchemens premier que d'y arriuer. Pour joüer à ce ieu, il faut auoir deux dez, que chacun iette vne fois pour soy, & doit poser sa marque au nombre qu'il amenera, en iettant lesdits dez, & pource il est besoin que chacun des joüeurs ayent diuerses marques, afin que chacun reconnoisse la sienne. Il faut sçauoir qu'on ne doit iamais sejourner ny s'arrester sur les Anchres, & si on vient à tomber sur vn Anchre, il faut redoubler le poinct & passer ou-

tre, & recomptant autant de points que portent lesdits dez; & si derechef on rencontre vn Anchre, l'on doit redoubler le poinct, iusqu'à ce qu'on n'en rencontre plus. Si celuy qui sera arriué prés le Paradis fait des poincts dauantage qu'il ne faut, qu'il tourne autant en arriere qu'il aura fait de points de surplus, & s'il rencontre vn Anchre en retournant, qu'il redouble son poinct & retourne en arriere, & celuy qui iustement arriue au Paradis, c'est à dire au nombre 60. gaigne la partie : mais si au commencement du ieu quelqu'vn faisoit six ou douze, il faut qu'il aille au nombre 26. où sont deux dez portraits.

Les Regles du Ieu.

Qui ira au nombre 8. où est la Mort, il payera & laissera ioüer ses compagnons chacun deux fois.

Qui ira au nombre 25. qu'il paye le prix conuenu, & recule au 14.

Qui paruiendra au nombre 22. il payera & ira au 36. où il seiournera pendant que ses compagnons ioüeront chacun deux fois.

Qui ira au 32. où est la Barque de Caron, payera & ira au lieu seur au 13.

Celuy

Celuy qui ira au 43. il payera, & y demeurera iusques à ce que quelqu'vn de ses compagnons soit paruenu à l'Ange Gardien,& il sera deliuré sans rien payer , & ira au 32.

Si quelqu'vn vient au 49.où est l'Ange Gardien,il tirera son enjeu.

Qui ira au 59. où est l'Enfer , il payera & recommencera au commencement du ieu.

Celuy qui paruient au 60.où est depeint le Paradis,gaigne la partie.

Et qui sera rencontré par quelqu'vn de ses compagnons,paye le prix conuenu , & retourne au nombre où estoit celuy qui l'a rencontré.

Fin du Ieu,des quatre fins dernieres de l'Homme.

L'E ROYAL IEV DES ESCHETS,

Nouvellement reduit aux regles ordinaires & necessaire pour le iouer facilement.

I.

ENcore que le jeu des Eschets demande vne sage conduite grande attention & beaucoup de raisonnement, on ne laisse pas toutesfois d'y prendre vn agreable diuertissement sans y hazarder autre chose, que le desplaisir d'estre vaincu, ou l'honneur de remporter la victoire sur son aduersaire.

II.

Le theatre de ce jeu en forme de deux petites armées opposees l'vne à l'autre, est vn eschiquier plié en deux, dont vne moitié est composée de 32. cases ou carreaux tant blancs, que noirs; & l'autre moitié pareillement.

III.

Les eſchets ſoit en nombre de huiƈt principales pieces de differentes grandeurs, qui ont leurs noms & marches diſtinƈtes & particulieres & de huiƈt Pions , qui ſont mis au deuant de chacune de ces huiƈt pieces.

IV.

Le Roy eſt la premiere & capitale piece, la perte duquel met fin à la partie.

V.

La Reyne eſt la meilleure & la plus conſiderable piece pour defendre ſon Roy & attaquer ſon ennemy.

VI.

Les deux tours ou rocs, paſſent en bonté apres la Reine.

VII.

Les deux Cheualiers ſont en grand eſtime pour attaquer au commencement & dans la ſuite du jeu mais peu conſiderables ſur la fin.

VIII.

Les deux fols ſont quaſi en meſme eſtime que les Cheualiers & de meilleur ſeruice à la fin qu'au commencement ſelon les occurreuces.

IX.

Les Pions ſont les moindres pieces , & eſtans quelquefois bien conduits,ne laiſſent de produire de grandes actions.

X.

Pour mettre ces deux petites armées en bataille, il faut placer les huit pieces principales ſur la premiere ligne de l'Eſchiquier du coſté du ioueur , ſçauoir le Roy au milieu de la ligne, ſur la quatrieſme caſe blanche ; la Reine aupres du Roy à la gauche : Les deux fols à coſté du Roy & de la Reine : Les deux Cheualiers à coſté des fols : Les deux Tours proche des Cheualiers aux deux extremitez de,la ligne,& les huit Pions ſeruans de rampart & de murailles aux huits pieces, ſeront mis en la ſeconde ligne au deuant de chacune d'icelles pieces.

XI.

L'autre armée ſera compoſée de ſemblables pieces poſées du coſté de l'autre ioüeur, ces deux premieres lignes de l'Eſchiquier comme celle cy-deſſus.

XII.

La marche du Roy eſt fort graue de caſe en caſe , en droite lignes & en pointe, oblique & chemine , en auant , en arriere

de cette,ſorte, pourueu que dans ſa marche il ne rencontre point de pieces de l'vn ou de l'autre party.

XIII

Et s'il rencontre quelque piece ennemie dans ſon pas, il la peut prendre & ſe mettre en la place de la place qu'il emporte, & ainſi cheminer deuant, , derriere à droit, & à gauche, en droite ligne & de pointe oblique, ne trouuant point d'obſtache dans ſe route.

XIV.

Aucuns obſeruent que quand le Roy ſe meut de ſa place ſans violence d'eſchet, il peut ſauter trois caſes en droite ligne ou oblique, & meſmes ſelon le pas du Cheualier, dont ſera parlé cy-apres ne trouuant toutesfois rien en ſon chemin, & que le premier coup qu'il ſe meut auſſi ſans eſchet, il peut faire vn ſaut de trois caſes & ainſi ſe ioindre à la Tour; mais ces deux manieres de ſauter trois caſes à la premiere demarche du Roy, ne ſont pas touſiours obſeruées ny iugées neceſſaires, ſuffit qu'il marche de caſe en caſe, en ligne droite & oblique, aduance & recule, à droit & à gauche, prenant ſi bon luy ſemble, les pie-

ces qu'il trouue en son chemin.

XVI.

La Reine marche en ligne droite & oblique de tous costez, de case en case, ou si loin que l'on veut, pourueu qu'elle ait libre passage, & prend aussi les pieces qui se trouuent en son passage, si bon luy semble, se mettant en leur place : ce qui fait assez connoistre que la Reine est la meilleure & plus forte piece pour deffendre son Roy, & attaquer l'ennemy.

XVII.

Le Fol placé sur la case noire ne chemine que de pointe & oblique sur la Noire, seulement de case en case, ou si loing qu'il peut aller sans rencontrer des pieces, lesquelles il prend dans sa voye s'il y trouue aduantage.

XVIII.

Le Fol, placé sur la case blanche fait & marche sur le blanc à l'instar du Fol Noir, à la reserue que l'vn est tousiours sur le noir, & l'autre sur le blanc.

XIX.

Les Cheualiers marchent & sautent de trois en trois cases, à compter la premiere & derniere, sçauoir de la case noire à la blanche, & de la blanche à la noire,

non pas en droite ligne ny oblique, comme les Fols, mais en forme d'vn demy cercle; de sorte que sa marche est telle qu'il passe, & saute ainsi par dessus toutes les pieces.

XX.

Et c'est aussi auec raison qu'il fait de bons coups au commencement du combat, & qu'il est beaucoup estimé de percer ainsi vn petit Corps d'Armée, pour aller iusques au Roy Ennemy, luy donner attaque & quelquesfois Eschec & Mat, c'est pourquoy il est à propos de l'employer des premiers, d'autant que sur la fin du ieu sa valeur ne se peut manifester, ainsi qu'au commencement; estant constant, que deux Cheualiers seuls, ne peuuent mater le Roy.

XXI.

Les deux Tours marchent de tous costez en droite ligne seulement, & de case en case, ou si loin qu'elles trouuent le passage vuide & ouuert, & prennent, si bon leur semble, ce qu'elles rencontrent en leur chemin, comme les autres pieces peuuent faire, elles sont flanquées aux deux bouts de la premiere ligne, & demeurent ordinairement en ce poste pour la defense

de la ligne ou quartier du Roy & de ſes Officiers : Si bien qu'on ne les fait agir qu'apres pluſieurs attaques & defaites, & ſont eſtimées les meilleures pieces apres la Reine.

XXII.

Les huict Poins placez à la deuxieſme ligne au devant de chacune des principales pieces, marchent pour le premier coup de deux caſes ſi on veut & le premier coup fait ne vont que de caſe en caſe, en droite ligne, & prennent neantmoins ce qu'ils trouvent en ligne oblique de caſe en caſe, & arrivant qu'au hazar de leur vie il gaignent la derniere ligne qui eſt la premiere de l'ennemy ; alors ils acquierent la dignité de Capitaine, en ſorte que le Roy s'en peut ſeruir en ſon Armée, comme de la meilleure piece qu'il aura perduë à la bataille ; comme s'il auoit perdu la Reine elle luy ſeroit renduë & miſe en la caſe de ce Pion, & ainſi de ſes autres pieces perduës.

XXIII.

La maniere de iouer aux eſchets ne ſe peut quaſi exprimer, à cauſe dequoy elle depend de la fantaſie des ioueurs qui s'y conduiſent, tantoſt d'vne façon, tantoſt

d'vne autre, selon leurs desseins & les occurrences, la pratique en est la meilleure, & plus prompte instruction.

XXIV.

Les bons ioueurs sont ceux qui ordinairement passent sur leur ennemy, & vont attaquer le Roy pour luy donner au plutost l'Eschet & Mat luy prendre toutes ses pieces ou l'affoiblir, de sorte qu'il soit Mat, afin de remporter la victoire & gainer la partie.

XXV.

Le mot d'Eschet veut dire & signifie vn advertissement, que (par respect) on est obligé de donner au Roy seul qu'il est en peril & en prise de la piece & dont il est attaqué par Eschec, afin de s'en deffendre en changeant de case, ou prenant la piece, ou se couurant de l'vne de ses pieces, à faute dequoy il est Mat, son armée ou la partie perduë.

XXVI.

Et ainsi est bon d'obseruer qu'il y a trois sortes d'Eschecs, l'vn appellé le simple Eschec, dont le Roy se defend en se couurant de ses pieces, ou se retirant de la case en laquelle il est attaqué, ou en prenant la piece qui luy donne cet Eschec.

XXVII.

L'autre est l'Eschec suffoqué lors que sans violence le Roy se trouue reduit & enfermé de sorte qu'il ne se peut mouuoir sans estre pris, ny se couurir d'aucune piece & est contraint de demander composition, laquelle est ordinairement reglée à la moitié de ce que l'on ioüe.

XXVIII.

Et l'autre est l'Eschec & Mat; quand le Roy est attaqué & qu'il ne peut remuer se defendre ny se couurir d'aucune piece, en ce cas il est Mat, & la partie perduë.

XXIX.

Ce Ieu est de conduite, de raisonnement & d'experience, & mesme pratiqué par les gens d'honneur, l'attention qu'on y donne est suiuie d'vn agreable diuertissement, sans mesme y engager que fort peu de chose pour la forme seulement; car on est souuent assez satisfait & content de remporter par honneur la victoire, sans aucun butin.

XXX.

Par ce discours abregé on se peut facilement persuader que le jeu d'Eschets conuient à toutes personnes, & mesme

aux gens de bien & d'honneur pour le diuertiſſement & rafraiſchiſſement de leur eſprit , ſans y engager aucun argent, comme aux autres ieux dont ſouuent l'appetit du gain eſt le principal motif, & auſſi pour gouſter le plaiſir d'vne agreable explication d'eſprit telle que ce ieu le requiert: & ainſi bien contraire à beaucoup d'autres ieux qui ſemblent plus ennuyeux que recreatifs, ſi on n'y eſt attiré par quelque interest qui produit trop ſouuent des mauuais effets contre l'intention des ieux inuentez & permis pour le ſeul divertiſſement & non pour vn commerce, & dont les Euenemens ſont ordinairement faſcheux & leſquels on euite au ieu d'Eſchets de tout temps exercé par perſonnes de condition, à l'imitation deſquels on en peut faire vn bon vſage.

Fin du Ieu des Eſchets.

Regles & instruction pour le nouueau Ieu de Cartes, des Armoiries de l'Europe.

ON se plaint ordinairement que le Ieu de Cartes cause de pertes considerables: dont la moindre est celle du Temps: Ie me figure que celuy-cy ne sera pas pernicieux de cette sorte, qu'au contraire l'on s'y enrichera des plus iolies connoissances, qui puissent flater la curiosité des honnestes gens, & qu'on y pourra passer agreablement le Temps sans le perdre.

Il est composé de cinquante-deux Cartes, comme les autres Ieux, sans autre difference si ce n'est qu'au lieu du Valet, & de l'As, on a mis le nom de Prince & de Cheualier, pour oster aux esprits trop pointilleux toute occasion de mal interpreter. Ainsi l'on en pourra iouer de la mesme façon que des ordinaires. Toutefois, comme celle-cy demandent vne particuliere application, les jeux les plus aisez y seront aussi les plus propres: & pour cela ie m'y suis particulierement proposé celuy qu'on

nomme le Coucou, le Here, ou le Mescontent. Voicy la façon d'y joüer.

L'on estend vne Carte Geographique d'Europe, comme pour seruir de Tapis sur vne Table, autour de laquelle les joüeurs sont rangez. On donne les Cartes, on les change pour se contenter ; & enfin la moindre paye à l'ordinaire. Apres le premier commence à dechiffrer le Blason de la Carte qui luy est escheuë: Il donne autant de marques qu'il fait de fautes, & chacun en fait de mesme à son tour. Quand on à acheué, ou recommence vn second tour sur les mesmes Cartes, & chacun doit montrer dans la Table Geographique d'Europe qui sert de Tapis, les estats dont il a les armes ? L'on donne encore des marques quand on manque. Enfin le tour de la Geographie estant fait, on recommence par des remarques Historiques, que chacun raporte sur sa Carte, telles qu'on les trouuera dans le Liure, ou que les Curieux auront pû apprendre d'ailleurs. Quãd tous ont expliqué le Blason la Geographie, de l'Histoire de leur Cartes, on les remesle. Et l'on continuë à joüer.

Pour ne se point embarrasser sur tout au commencement il seroit bon de ne ioüer

qu'au Blason seulement, puis on adioûtera la Geographie, & apres l'Histoire; car on les peut ioüer indifferemment tous trois ensemble ou separément ainsi que l'on veut.

Mais pour y ioüer parfaitement, il est bon que les joüeurs ayent la connoissance de la noble science du Blason, & dont ie vous en donne les principes.

Principes du Blason.

La connoissance du Blason consiste en celle des Emaux & des figures de l'escu.

On appelle Emaux les metaux, les couleurs & les fourrûres dont on peint les Armoiries.

Les deux metaux sont l'or & l'argent ou le iaune & le blanc. Les couleurs sont azur, bleu, gueules, rouge, sinople, verd, sable, noir, pourpre, violet.

Les fourrûres ou pennes sont hermine, & vair; La diuersité des hacheures du burin aux tailles douces distingue ces Emaux, *Or*, *Argent*, *Azur*, *Gueule*, *Sinople*, *Sable*. *Pourpre*, *Hermine*, *Vair*.

Iamais on ne met couleur sur couleur, ny metal sur metal qu'aux Armes & en guerre.

Il faut tousiours commencer à blason-

ner par le champ, & par les pieces qui le touchent. Par exemple. Il porte d'or au pal d'azur, & non pas au pal d'azur en champ d'or.

L'escu diuisé en 2. parties égales est, *Party, coupé, tranché taillé, escartelé, flanché, Escu sur le tout Gironné, Tiercé en pal.*

Il est encore contre escartelé, party de plusieurs pieces, & coupé d'autant, &c.

Les pieces qu'on nomme honnorables sont, *Chef, Pal, Face, Bande, Barre, Croix, Sautoir, Cheuron, Bordure.*

Quand ces figures se multiplient si c'est en pareil nombre de couleur & de metal on dit palé, fassé, bandé, d'or & de sable, &c. Si le nombre est impair, celuy qui l'emporte est le champ, & l'on dit, d'or à trois pals de gueule, d'azur à quatre bande d'or, &c.

Les animaux regardent tousiours le flanc dextre de l'Escu, autrement on les dit contournez.

L'Aiglé employé est celuy qui a deux testes. Les Oyseaux sont membrez par les serres & iambes, becquez, crestez, &c. Les allerions & les merlettes n'ont ny bec ny iambes, deux ailles se nomment vol, vn demy vol.

Le Lyon ne se dit iamais rampant, car c'est sa posture naturelle, laquelle aux animaux ne s'exprime pas. Il a tousiours la teste de profit si elle est de front, & qu'il marche on le nomme Leopard. Le Lyon passant est vn Lyon Leopardé, le Leopard rampant se dit Leopard Lyonné.

L'Escu & lés pieses qui les composent sont souuent chargez d'autres figures, comme de besans, tourteaux, billettes, &c. Ces pieces peuuent estre engrelées, ondées, viurées, componées, &c. L'vsage vous apprendra le reste, sur tout les ornemens dont vous trouuerez des exemples de toutes les façons dans vostre ieu.

Fin du Ieu des Blasons de l'Europe.

LE IEV ROYAL ET HISTORIQVE DE LA FRANCE NOVVELLEMENT INVENTÉ,

Pour apprendre facilement & en peu de temps, la Suite merueilleuse de nos Roys, leurs actions les plus memorables, la Durée de leur Regne, le temps de leur Mort, & le lieu de leur Sepulture : Depuis PHARAMOND iusques à nostre inuincible Monarque LOVIS DIEV DONNÉ heureusement regnant.

LE IEV ROYAL ET HISTORIQVE DE LA FRANCE.

CE Ieu n'eſt autre choſe qu'vn agreable moyen, pour apprendre en peu de temps & auec facilité l'Hiſtoire de France, laquelle fait aujourd'huy l'Entretien ſolide des plus celebres Compagnies.

Il eſt diuisé en ſoixante-quatre parties, qui forment ſoixante-quatre Niches, & contiennent l'abregé de la vie de nos Roys depuis le commencement de la Monarchie iuſques à preſent.

Ces ſoixante-quatre parties, peuuent eſtre reduites à trois, par rapport aux trois races differentes, dont nos Roys ſont ſortis.

La premiere partie, contient la race des MEROVINGIENS (commençant à PHARAMOND, & finiſſant à CHILDERIC, III.) Et comprend vingt-vn Roys.

La ſeconde, contient la race des CARLOVINGIENS; (commançant à PEPIN le bref, Pere de CHARLEMAGNE, &

finiſſant à LOVIS V.) Et comprend treize Roys.

La troiſiéme contient la race des CAPEVINGIENS, laquelle cõmẽce à HVGVES CAPET, continuë heureuſement aujourd'huy en la perſonne de noſtre inuincible Monarque LOVIS XIV. Dieu-Donné; Et comprend trente Roys.

Dans chaque Niche l'on remarque huit choſes.

1. Le nom d'vn Roy de France.
2. Le quantieſme il a regné.
3. Son aduenement à la Couronne.
4. Ses Actions les plus memorables.
5. Le temps de ſa mort.
6. La durée de ſon regne.
7. Le nombre des Enfans, qu'il a laiſſez ſuruiuans.
8. Le lieu de ſa ſepulture.

Au bas de chaque Niche ſont marquez quatre points, qui peuuent eſtre amenez, en deux coups, auec deux Dez.

Toutes les Niches ſont ſeparées de onze en onze, par vn Baſton Royal.

Ces onze Niches contiennent tous les points que l'on peut amener auec deux dez.

Et d'autant que les onze Niches qui ſuiuent les onze premieres contiennent

les mémes points que ces onze premieres,& ainsi des autres iusques à la fin du jeu,toutes les Niches sont distinguées de onze en onze par vne lettre de l'Alphabet en cette sorte : Les onze premiers Niches ont pour mettre la lettre A, celles qui suiuent la lettre B,&c.

Toutesfois l'on peut remarquer, que la lettre F, (qui est la derniere du Ieu) ne contient pas onze Niches, mais seulement neuf,d'autant qu'il n'en falloit pas d'auantage,pour remplir le nombre de soixante-quatre,dont le jeu est composé.

ORDRE DV IEV.

POur sçauoir parfaitement l'ordre de ce jeu,il faut remarquer dix choses.

I.

L'on conviendra de ce que l'on doit mettre au jeu, d'vn denier, d'vn sol, d'vn escu,&c. que chacun mettra dans le milieu du jeu.

II.

L'on iouëra auec deux dez communs, deux,trois,quatre,cinq, & six personnes, chacune vne fois à son rang.

III.

Le Ieu d'vn chacun ſera marqué d'vne Piece differente, laquelle on auancera toûjours ſur les points qu'on aura amenez, ſans pouuoir le reculer, ſi ce n'eſt lors que l'on ſera rencontré; ou que l'on approchera du dernier nombre du jeu, ainſi que ſera dit cy-apres.

IV.

L'on ne prend pas enſemblement les points que l'on amenera, mais on les contera ſeparément: *Exemple*, ſi l'vn des dez marque *ſix*, & l'autre dé marque *deux*, l'on ne comptera pas, huit, mais l'on dira *ſix* & *deux*, qu'on trouuera marquez ſur le jeu en cette ſorte, *ſix*, *deux*, & ainſi du reſte.

V.

L'ors que l'on contera les points que l'on aura amenez, on nommera touſiours le plus haut point le premier : *Exemple*, l'on dira *ſix & trois*, & non, *trois & ſix* : *cinq & quatre*, & non *quatre & cinq*, &c.

VI.

Vn point tout ſeul marqué par vn dé, eſt appellé *As*, de ſorte que ſi l'on amene ſix par vn dé, & *vn* par l'autre dé, l'on dira *ſix & As*, & non, *ſix & vn*.

Deux As ſont appellez Ambes-As.

Deux deux ſont appellez Double-deux, ou *tous les deux*.

Deux trois ſont appellez Ternes.

Deux quatre ſont appellez Quarnes.

Deux cinq ſont appellez Quines.

Deux ſix ſont appellez Sennes.

VII.

Par deux differents jets des dez, l'on peut entrer dans vne meſme Niche, *Exemple*, l'on peut par *cinq & as*, & par *cinq & deux*, ſe placer dans la Niche de CHILDEBERT I. ſixieſme Roy de France : Ce qui a eſté diſpoſé de la ſorte par deux raiſons. La premiere, pour rendre le jeu vne fois plus long qu'il n'auroit eſté, ſi l'on n'auoit mis qu'vn jet des dez pour chaque Niche : La ſeconde, pour augmenter le nombre des Rencontres, & rendre par ce moyen le jeu plus recreatif & diuertiſſant.

VIII.

Tout de meſmes que l'on peut par deux differents iets de dez entrer dans vne meſme Niche, on eſt ſuiet au rencontre par deux differents jets des Dez. *Exemple*, ſi l'vn des joüeurs ayant ſa marque à VII. qui eſt la Niche de CHILPERIC,

Roy de France IX. Celuy qui ioüe ame-
: le mesme point, ou bien VIII.
ıi se rencontre dans la mesme Niche:
e premier joüeur sera suiet à la Loy du
encontre, de laquelle il sera parlé cy-
res.

IX.

L'on doit soigneusement prendre gar-
à le distinction des Niches, de peur
'en prenant l'vne pour l'autre, l'on ne
use de desordre dans le jeu. Et pour cét
ect, lors qu'on commencera le jeu, l'on
ettra sa marque dans la Lettre A, sur
points que l'on aura amenez du pre-
er coup. *Exemple*, si du premier coup
n amene *cinq & deux*, l'on mettra sa
rque sur V. II. A, qui est la Niche de
HILDEBERT I. Roy de France
I. Que si au second coup le mesme
eur ayant sa marque sur V. II. A. amene
ores *cinq & deux*, ou *cinq & as*,
se rencontrent dans la mesme Niche,
ne bougera de sa place: Mais s'il ame-
quelqu'autre point, par exemple, *cinq*
uatre, il auancera sa marque, & la
cera dans la Niche de CLOTAIRE I.

Roy de France VII. où eſt marqué V. IV. Que s'il amene *Quarne* ou IV. IV. En ce cas ne pouvant reculer (ſuiuant l'ordre du jeu) il paſſera à la lettre B. & placera ſa marque dans la Niche de CLOVIS, III. Roy de France XVI. où eſt marqué IV.IV. Et ainſi du reſte, en continuant touſiours dans le méme Ordre, iuſques à la fin du jeu.

V.

Tous les payemens ſeront de la valeur conuenuë, & ſeront portés dans le milieu du jeu, au profit de celuy qui gagnera la partie horſmis ceux des Rencontres, dont le conuenu ſera payé à celuy qui ſera la rencontre par celuy qui ſera rencontré.

Loix du Ieu.

QVi ſera rencôtré d'vn autre, luy payera le prix conuenu, & s'en ira prendre ſa place, en luy cedant la ſienne.

Qui amenera l'vn des points, ſur lequel ſa marque ſe trouuera posée, payera le prix conuenu & ne bougera de ſa place.

Qu

I.I. II.I. A	*Payera vne marque* à PHARAMOND, Payen, Roy de France I (Chef de la premiere Race appellée des Merouingiens,) pour luy rendre hommage à son aduenement à la Couronne de France.
II.II. III.I. A	*Y sera receu sans rien payer*, Par CLODION, dit le Cheuelu, Payen, Roy de France II. Lequel s'efforça inutilement de s'establirr en Gaule.
III.II. III.III. A	*Payera vne marque*, à MEROVEE, Payen, Roy de France III. (qui a donné le nom à cette premiere race) pour luy ayder à passer le Rhin, & à s'establir en Gaule.
IV.I. IV.II.	*Y sera receu sans rien payer*, Par CHILDERIC I. Payen, Roy de France IV. Qui fut chassé par ses suiets à cause de ses débauches, & rappellé par

A l'addresse de Guyemans son Fauory.

Qui ira à

IV.III. IV.IV. *Y sera receu sans rien payer*, Par Clouis I. dit le grand, Chrestien, Roy de France V. *Et y arrestera* pour assister aux ceremonies du Baptême de ce premier Roy Chrestien ; Cependant les autres ioüeront chacun deux coups.

A

V.I. V.II. *Y sera receu sans rien payer*, par Childebert I. Roy de France VI. Lequel fit alliance auec Vitiges Roy des Ostrogots, qui luy remit la Prouence.

A

V.III. V.IV. *Y sera receu sans rien payer* par Clotaire I. Roy de France VII. qui institua les Chanceliers de France.

A

V.V. VI.I. *Payera vne marque*, à Cherebert, Roy de France VIII. *N'y arrestera point*, à cause que ce Roy fut excommunié par le

Pape, pour auoir repudié sa femme & espousé ses deux seruantes; *Et auancera* à IV. II. A.

A

VI.II. VI.III. Qui ira à *Y sera receu sans rien payer*, par Chilperic I. Roy de France IX. qui chassa sa premiere femme, estrangla sa deuxiéme, & espousa sa Concubine.

A

VI.IV. VI.V. *Payera vne marque*, à Clotaire II. Roy de France X. en reconnoissance de l'vnion que ce Roy fit de tous les Estats de la France sous vne Monarchie.

A

VI.VI. VI.VI. *Payera vne marque* à Dagobert I. Roy de France XI. pour luy ayder à faire bastir l'Eglise S. Denys.

A

Qui ira à

I.I.
II.I.
B

Payera vne marque, à CLOVIS, II. Roy de France XII. (le premier des Feneans), pour contribuer à l'Aumône generale que ce Roy fit lors, d'vne grande famine.

II.II.
II.I.
B

Y sera receu sans rien payer, Par CLOTAIRE, III. Roy de France XIII. (le deuxiéme des Feneans) Qui mourut estant encore enfant.

III.II.
III.III.
B

Payera vne marque, à CHILDERIC, II Roy de France XIV. (le troisiéme des Faineans) *Et y arrestera*, Pour persuader à ce Roy de rendre son Regne memorable: Cependant, les autres ioüeront chacun deux coups.

IV.I.
IV.II.

Y sera receu sans rien payer, Par THIERRY, I. Roy de France XV. (le quatriesme des Faineans), Qui fut tiré de

l'Abbaye S. Denys (où il auoit esté enfermé apres la mort de Clouis II. son Pere,) pour estre eleué à la Royauté.

B

IV. III. IV. IV.

Y sera receu sans rien payer, Par Clouis. III. Roy de France XVI. (le cinquiéme des Feneans), Prince aussi indigne de regner que son Pere, à cause de sa mollesse, & de la foiblesse de son esprit.

B

V. I. V. II.

Y sera receu sans rien payer, Par Childebert, II. Roy de France XVII. (le sixiéme des Feneans,) *Et y arrestera*, pour y admirer vn Prince d'vn bon naturel, craignant Dieu, aymãt la iustice & le soulagement de son peuple; Mais sans aucune vigueur pour le Gouuernemẽt de l'estat: Cependant, les autres ioüeront chacun deux coups.

B

V. III. V. IV.

Y sera receu sans rien payer, Par Dagobert, II. Roy de Fran-

ce XVIII. (le septiéme des Feneans,) sous le Regne duquel Charles Martel Pere de Pepin dit le Bref, se sauua de prison, où il estoit detenu par Plectrude sa Marastre.

B

V. V.
VI. I.

Qui ira à

Y sera receu sans rien payer, par Chilperic II. dit Daniel, Roy de France XIX. (le huitiéme des Feneans,) qui fut defait par quatre fois par Charles Martel.

B

VI. II.
VI. III.

Payera vne marque, à Thierry II. Roy de France XX. (le huitiéme des Feneans,) pour fournir aux frais de la Guerre contre les Sarazins, qui furent defaits sous ce Regne par Charles Martel, Maire du Palais, à la iournée de Tours.

B

VI. IV.
V. VI.

Y sera receu sans rien payer, par Childeric III Roy de France X X I. (le dixiéme des Feneans, & le dernier de la race

des Merouingiens,) *Et y arrestera*, pour voir enfermer ce Roy dans vn Cloistre à cause de son extreme feneantise: Cependant les autres joueront chacun deux coups.

B

Qui ira à

VI. VI. VI. VI. *Payera vne marque* à Pepin dit le Bref, Roy de France XXII. (le Chef de la deuxieme Race, appellée des Charlouingiens,) pour luy rendre hommage à son aduenement à la Couronne de France.

B

I. I. II. I. *Payera vne marque*, à Charlemagne, Roy de France XXIII. (premier Empereur, qui a donné le nom à cette deuziéme Race pour fournir aux frais des voyages que ce Roy fit en Italie, pour donner secours au Pape contre les Lombards, lesquels il defit entierement s'estant emparé de leur Royaume.

C

Qui ira à

II.II.
III.I.

Y sera receu sans rien payer ;
Par Louys, I. dit le Debonnaire, Roy de France XXIV. (deuxiéme Empereur). qui confirma les Donations faite; au S. Siege par nos Roys ses Predecesseurs.

C

III.II.
III.III.

Y sera receu sans rien payer,
Par Charles I. dit le Chauue Roy de France XXV. (troisiéme Empereur), qui establit la foire du Landit à S. Denis.

C

IV. I.
IV. II.

Y sera receu sans rien payer,
Par Louys, II. dit le Begue, Roy de Frãce XXVI. (quatriéme Empereur) qui appaisa, par sa presence, les troubles de son Royaume.

C

IV. III.
IV. IV.

Y sera receu sans rien payer,
Par Louys, III. & Caroloman (Bastards de Louys le Begue) Roy de France XXVII. Lesquels deffirent les Normans, &c.

partagerent le Royaume.

C Qui ira à

V.I. V.II. *Payera vne marque*, à Charles, II. dit le gros ou le gras, Roy de France XXVIII. (cinquiesme Empereur), pour fournir aux frais de la guerre, contre les Normans : *Et y arrestera*, pour deffendre la ville de Paris, assiegée par ce peuple, pendant que les autres ioüeront chacun deux coups.

C

V.III. V.IV. *Y sera receu sans rien payer*, Par Eudes, Roy de France XXIX. Lequel repoussa vaillamment les Normans, qui vindrent trois fois deuant Paris, & en tua dix-neuf mille prés Montfaucon.

C

V.V. V.II. *Y arrestera*, pour tenir compagnie à Charles III. dit le Simple, Roy de France XXX. Dans sa prison à Perone, pendant que les autres ioüeront chacun deux coups; *Et y paye-*

C	*ra le prix conuenu*, pour la ren-çon de ce Roy. Qui ira à
VI.II. VI.III.	*Y sera receu sans rien payer*, par Raoul*, Roy de France XXXI. qui vsurpa le Royaume pendant la prison de Charles III. dit le Simple.
C	
VI.IV. VI.V.	*Y arrestera*, pour tenir compagnie à Louys IV. dit d'Outremer, Roy de France XXXII. Dans la prison à Roüen : Cependant les autres ioüeront chacun deux coups; *Et y payera le prix conuenu*, pour la rançon de ce Roy, & pour fournir aux frais de la Guerre contre les Normans.
C	
VI. VI. VI.VI.	*Y sera receu sans rien payer*, par Lotaire, Roy de France XXXIII. qui s'empara de la Flandre.
C	
I. I. II. I.	*Payera vne marque*, à Louys V. Roy de France XXXIV. (le

dernier de la race des Charlouingiens:) *Et y arrestera*, pour persuader à ce Roy, de rendre son Regne memorable, pendant que les autres joüeront chacun deux coups.

D

Qui ira à

II.II. III.I. *Payera vne marque*, à Hugues dit Capet, Roy de France XXXV. (Chef de la troisiéme race appellée des Capeuingiés, à laquelle il a donné le Nom,) pour luy rendre hommage à son aduenement à la Couronne de France.

D

III.II. III.III. *Y sera receu sans rien payer*, par Robert, Roy de France XXXVI. qui s'empara de la Bourgongne.

D

IV. I. IV.II. *Y sera receu sans rien payer*, par Henry I. Roy de France XXXVII. sous le regne duquel la Bourgongne Iurane, ou le Royaume d'Arles (qui cõprenoit la Sauoye, le Dauphiné, & la Prouẽce) fut reunie à l'Empire

Qui ira à

IV.III. IV.IV. *Payera une marque*, à Philippe I. Roy de France XXXVIII. *N'y arrestera point*, à cause que ce Roy fut excommunié par le Pape, pour auoir repudié sa Femme & espousé sa Concubine : *Et y arrestera* à VI. D.

D

V.I. V.II. *Y sera receu sans rien payer*. Par Louys, VI. dit le Gros Roy de France XXXIX. Qui deffit l'Empereur & le Roy d'Angleterre.

D

V.III. V.IV. *Payera une marque*, à Louys. VII. dit le Ieune Roy de France XL. Pour fournir aux frais du voyage, que ce Roy fit en la Terre Saincte pour secourir les Chrestiens, mal-traités par les Infidelles.

D

V.V. VI.I. *Payera une marque*, à Philippes, II. dit Auguste Roy de France XLI. Pour fournir aux frais du voyage, que ce

Roy fit en la Terre Sainte, pour ſecourir les Chreſtiens maltraités par les Infidelles ; Et pour luy ayder à faire baſtir le Louure, clorre de muraille & pauer les ruës, de la ville de Paris.

D

Qui ira à

VI.II.
VI.III.

Payera vne marque, à Louys VIII. dit Lyon, Pere de S. Louïs Roy de France, XLII. Pour fournir aux frais de la Croiſade, que ce Roy fit contre les Albigeois.

D

VI.IV.
VI.V.

Y arreſtera pour tenir Compagnie à Louys IX. dit ſaint Louys Roy de France XLIII. dans ſa priſon chez les Sarrazins ; pendant que les autres joüeront chacun deux coups, *Payera le prix conuenu*, pour la rançon de ce Roy, & pour fournir aux frais des voyages qu'il fit en la Terre Sainte contre les Infideles.

D

Qui ira à

VI. VI. VI.VI. D	*Y sera receu sans rien payer*, par Philippe III. dit le Hardy, Roy de France XLIV. qui réunit à la Couronne, le Poictou, & le Comté de Tolose.

E

I. I. II. I. E	*Payera vne marque*, à Philippes dit le Bel, Roy de France XLV. *N'y arrestera point*, à cause que ce Roy fut excõmunié par le Pape Boniface VIII. auec lequel il eut des grãds demeslez: *Et auancera* à H.II.E.
II. II. III. I. E	*Y sera receu sans rien payer*, Par Louys X. dit Hutin, Roy de France XLVI. dont la mauuaise humeur causa quantité de seditiõs populaires dãs le Royaume
III. II. III. III	*Y sera receu sans rien payer*, par Philippes, V. dit le Long, Roy de France XLVII. qui déchargea le peuple des subsides.

Qui ira à

IV. I. IV. II. *Y sera receu sans rien payer*, par Charles IV. dit le Bel, Roy de France XLVIII. le premier de nos Roys qui permit au S. Siege de leuer les Decimes qu'on leue encore aujourd'hui par tout le Royaume de Frãce.

E

IV. III. IV. IV. *Y sera receu sans rien payer*, par Philippes VI. dit de Valois, Roy de France XLIX. qui vnit à la Couronne les Comtez de Champagne & Brie, & le Dauphiné, & acquit du Roy de Maiorque, la ville de Montpelier.

E

V. I. V. II. *Y arrestera*, pour tenir compagnie à Iean Roy de France I. dans sa prison en Angleterre, pendant que les autres joüeront chacun deux coups, *Payera le prix conuenu* pour la rançon de ce Roy, & pour fournir aux frais de la Guerre contre l'Anglois.

E

Qui ira à

V.III. V.IV. *Y sera receu sans rien payer* par Charles V. dit le Sage, Roy de France LI. qui fit declarer par Arrest de Parlement, que nos Roys feroient Majeurs à l'âge de 14. ans.

E

V. V. V.I. *Y sera receu sans rien payer* par Charles VI. dit le Bien-aymé, Roy de France LII. qui reduisit les Fleurs de Lys de France à trois, comme elles sont aujourd'huy.

E

VI. II. VI.III. *Payera vne marque* à Charles VII. dit le Victorieux, Roy de France LIII. pour luy ayder à chasser l'Anglois de la Frãce.

E

VI.IV. VI. V. *Y sera receu sans rien payer*, par Louys XI. Roy de France LIV. qui vnit à la Couronne, la Bourgongne & la Prouence, & establit les Postes en France.

E

VI.VI. VI.VI. *Y sera receu sans rien payer*, par Charles VIII. Roy de Fran-

E ce LV. qui vnit à la Couronne le Duché de Bretagne.

F

Qui ira à

I. I.
II. I.
F

Y sera receu sans rien payer, par Louys XII. dit le Pere du Peuple Roy de France LVI. qui deschargea le Royaume d'vn tiers des subsides establis.

II. II.
III. I.

Y arrestera, pour tenir compagnie à François I. dit le Grand, Roy de France LVII. dans sa prison en Espagne; *payera le prix conuenu*, pour la Rançon de ce Roy : *Et ne bougera de là*, iusques à ce qu'vn autre amenant le mesme point le tire de sa place.

III. II.
III. III.
F

Y sera receu sans rien payer, par Henry II. Roy de France LVIII. qui fit sa Paix auec l'Espagne, l'an mil cinq cens cinquante huit.

Qui ira à

IV. I. IV. II. *Y sera receu sans rien payer,* par François II. dit sans vice, Roy de France LIX. sous le regne duquel les troubles de la Religion commencerent, par lentreprise d'Amboise.

F

IV. III. IV. IV. *Payera vne marque* à Charles IX. Roy de France LX. pour fournir aux frais des Guerres Ciuiles que ce Roy a soustenuës, pour le fait de la Religion.

F

V. I. V. II. *Y sera receu sans rien payer,* par Henry III. Roy de France & de Pologne LXI. qui institua l'Ordre du Saint Esprit, l'an mil cinq cens septante-huit, & assiegea Paris auec quarante mil hommes, l'an mil cinq cens quatre vingt & huit.

F

V. III. V. IV. *Y sera receu sans rien payer,* par Henry IV. dit le Grand. Roy de France & de Nauarre LXII.

qui abjura l'Herefie, & fe rendit Catholique, l'an mil cinq cens nonante-quatre; & fit la Paix à Veruins auec l'Efpagne & la Sauoye, l'an mil cinq cens nonante huit.

Qui ira à

F

V. V.

VI. I.

Payera le prix conuenu à Louys XIII. dit le Iufte, Roy de France & de Nauare, LXIII. pour fournir aux frais des guerres Ciuiles que ce Monarque (d'heureufe memoire) a foutenuës pour le fait de la Religion; & pour luy aider à prendre la Rochelle.

F

VI. II.

Rendra fes refpects & fes venerations à Louys XIV. Dieu-doné, Roy de France & de Nauarre, LXIV. heureufement regnant: Prince tout couuert de Palmes & de Laurier, par les victoires merueilleufes qu'il a emportées, en Allemagne, en Flandre, en Lorraine, en Italie, en Catalogne & dans tous les autres Eftats de l'Europe,

où les Armes triomphantes de cét Inuincible Monarque ont paru contre les Ennemis de la France, *gagnera la partie, & tout ce qui se trouuera dans le milieu du Ieu.*

SI vn des joüeurs ayant sa Marque placée entre VI.II.E, & VI.II.F, qui est le dernier point du jeu n'amene pas VI.II.II. auancera sa Marque sur le point qu'il aura amené : Mais si le point amené ne se rencontre pas depuis l'endroit de sa marque iusques à la fin du jeu, il reculera sa marque, & la posera sur le point amené plus proche d'icelle. *Exemple* : Vn joüeur ayant sa marque sur III.I.F, amene II.I. d'autant que le point amené ne se rencontre point depuis *trois* & *As*, F, iusques à la fin du jeu, le joüeur reculera sa Marque, & la posera sur II.I.& ainsi du reste.

Si vn des ioüeurs, ayant sa marque sur VI.II.E, amene VI.II.II. ne bougera de sa place, suiuant l'Ordre du jeu cy-deuant expliqué

Et enfin si vn joüeur, ayant sa marque sur vn point, (où il sera obligé d'arrester)

les autres joüeurs viennent à arrester sur quelque autre point, l'on recommencera le jeu tout de nouueau.

Fin du Ieu de l'Histoire de France.

LE IEU NOVVEAV DIVERTISSANT DES PROVERBES, PAR PESONNAGES.

LE jeu des Prouerbes figurez, à quelque chose de plus excellent que tous les autres cy-dessus; car si le Prouerbe est graue & serieux, vous en pouuez representer vne histoire par personnages, que l'on choisit dans la compagnie chacun selon son esprit & capacité, si le Prouerbe est gaillard, on en peut sur le champ composer vne Farce ou Comedie, qui doit par les paroles & actions des Personnages ou Acteurs, exprimer le Prouerbe que l'on represente; mais qui doit estre deuiné par ceux de la Compagnie qui ne sont choisis pour le Pro-

uerbe,& ceux qui le deuinent entrent à la place des autres,& en font vn que les premiers doiuent aussi deuiner : Par exemple, le Prouerbe sera, *Qui terre a guerre a*, & pour le iouër quatre ou cinq de la compagnie,sans declarer leur Prouerbe à personne,esliront vn Roy ou vne Reine,qui assemblera son Conseil,montera sur le Throsne,& se plaindra à ses subiets,que la Couronne & le Sceptre des Roys,quoy qu'extremement pesans ont tousiours des enuieux, qu'vn Roy son voisin pour luy enuahir son Royaume a desia fait des leuées, qu'il est important d'y donner ordre en diligence pour mettre ses Villes en seureté, & ainsi ses Conseillers & Capitaines luy donnent des moyens pour empescher son voisin d'empieter sur luy:L'autre Roy témoignera par ses paroles & par ses actions, qu'vn Roy n'est pas estimé grand Prince, s'il n'agrandit ses limites, & fait preparer ses gens à la guerre.Tellement que de Prouerbe on en peut inuenter & dire plusieurs gentillesses d'esprit, & ainsi de tous les autres tant serieux que plaisans,pour recréer vne compagnie plusieurs fois : Et c'est en ces rencontre où le feu & subtilité d'vn esprit doit paroistre : Mais pour vous don-

ner plus de facilité à trouuer les Prouerbes que vous souhaiterez choisir, en voicy quelques-vns tirez d'vn ballet dansé par le Roy, il y a quelques années.

PROVERBES
diuertissans.

Bonne renommée vaut mieux que ceinture dorée.

A petits Merciers, petits paniers.

Iamais Amoureux honteux n'eust belle Amye.

Vn fou en amuse bien d'autres.

Tout ce qui reluit n'est pas or.

Tel menace qui a grand peur.

Entre deux vertes vne meure.

A gens de Village Trompette de bois.

Femme couchée & bois debout.

Homme n'en vit iamais le bout.

L'occasion fait le Larron.

Il vaut mieux estre seul qu'en mauuaise compagnie.

On se traite de Turc à More.

Ce qui vient de la flute s'en retourne au Tambour.

A bon vin bon cheual.
A vaillant homme courte espée.
A beau parler qui n'a cœur de bien faire
Il ne se faut pas mocquer des chiens qu'on ne soit hors du Village.
Quand les enfans dorment les nourrices on bon temps.
Le jeu ne vaut pas la chandelle.
Il n'est pas si diable qu'il est noir.
Chacun escoute son semblable.
Il n'est point de pires sourds que ceux qui ne veulent point entendre.
Apres la panse vient la danse.
Quand les gueux dansent les guenilles vont au vent.
Pour vn point Martin perdit son asne.
Il faut plumer la poule sans la faire crier.
Les Cheuaux courent les benefices, & les Asnes les attrapent.
Qui ne sçait dissimuler ne sçait regner
Qui parle du Loup en voit la queuë.
De trois choses Dieu nous garde,
De bœuf salé sans moutarde.
D'vn valet qui se regarde.
Et d'vne femme qui se farde.
Temps pommellé, femme fardée, ne sont point de longue durée.

Vous

Vous auez aſſez préché pour boire vn coup.

Si les femmes eſtoient d'argent elles ne vaudroient rien à faire monnoye.

C'eſt vn bon baſton pour de faire vn lict.

Il fait comme les anguilles de Melun, il crie deuant qu'on l'eſcorche.

Andoüilles de Troye, Sauciſſons de Boulongne, Marrons de Lyon, Vin muſcat de Frotignac, Figues de Marſeilles, Cabats d'Auignon, ſont des mets pour les bons compagnons.

Tant va la cruche à l'eau qu'enfin elle ſe briſe.

Il faut mourir petit Cochon, il n'y a plus d'orge.

Qui frapera d'vn couteau, mourra de la gueſne.

Il crie comme vn aueugle qui a perdu ſon baſton.

Fille qui eſcoute, & Ville qui parlemente eſt à demy renduë.

Qui garde ſa femme & ſa maiſon à aſſez d'affaires.

Qui croit ſa femme & ſon Curé eſt en danger d'eſtre damné.

A bien ſeruir & loyal eſtre, de ſeruiteur

on deuient maiſtre.

Qui bien fera, bien trouuera, ou l'Eſcriture mentira.

Vn bien-fait n'eſt iamais perdu.

Tout vient à point qui peut attendre.

Il rit aſſez qui rit le dernier.

Plus effronté qu'vn Page de Cour, plus fantaſque qu'vne mule, meſchant comme vn Aſne rouge, plus poltron qu'vne poule & menteur comme vn arracheur de dents.

A tous Seigneurs, tous honneurs.

Seruez godard, ſa femme eſt en couche.

Il n'eſt feſtin que de gueux quand toutes leurs bribes ſont ramaſſées.

Qui trop embraſſe mal reſtraint.

Il eſt fils de bon pere & de bonne mere, mais l'enfant ne vaut guere.

Il ne ment iamais s'il ne parle.

Il a la conſcience auſſi eſtroitte comme la manche d'vn Cordelier.

Il eſt fort liberal, il ne mange point le Diable, qu'il n'en donne les cornes.

Il eſt Capitaine d'vne grande reputation, on luy donnera le hauſſe - col en greue.

Il eſt auſſi prudent que valeureux, quand il a eſté battu, il n'en dit mot à perſonne.

Il fait des merueilles en ses combats, ceux qu'il a tuez se portent bien.

Il sera plus battu pour rien, qu'vn autre pour de l'argent.

Fin du Ieu des Prouerbes.

LA TRIOMPHE de Tholose.

LA Triomphe de Tholose se jouë deux contre deux, & quelquesfois trois contre trois: apres auoir tiré à qui battra les Cartes, celuy qui donne le premier en donne à chacun cinq, & retourne la derniere, pour marquer la couleur de la Triomphe: on ne pille point à ce Ieu, mais les cartes de ceux qui sõt d'vn méme costé, sont communes pour les voir seulement, mais non pour les chãger ny en pouuoir mesler auec les siennes; car si cela estoit découuert l'on perdroit la partie, & l'on peut faire joüer à son camarade les cartes que l'on veut: mais il n'est pas permis de jetter la Carte auant son ordre, celuy qui manquera à donner perd vne partie.

celuy qui renonce perd vne partie,quiconque entreprend la volle & ne la fait, perd deux parties.

Si celuy qui leue de sa plus haute Carte & ne jette apres, mais fait joüer son compagnon perd vne partie:il est permis à ceux qui n'ont pas bon jeu de demander aux autres s'ils entreprennent la volle, ou qu'ils quittent vne partie, auquel cas ceux qui ont les meilleurs Cartes,peuuent dire (quand ils iugent que leur jeu n'est pas seur)qu'ils prennêt la partie simple,car s'ils entreprenoient de faire la volle,& ne la faisant,ils perdroient comme dit est, deux parties.

Ce jeu se ioüe d'ordinaire en six,ou huit parties,c'est à dire, chaque partie quand on bat les Cartes.

Fin du Ieu de la Triomphe de Tolose.

LE IEV SVBTIL ET DIVERTISSANT
DV ROMESTECQ.

L'Origine de ce Ieu vient de Hollande, & c'est pour ce sujet qu'il est appellé *Romestecq* : Il se joüe à Rouen de la mesme maniere qu'il se joüe en Holande : mais à Paris il se joüe auec des regles plus rigoureuses, & auec beaucoup plus d'obseruatiõ, mais pour vous en donner vne parfaite intelligence, i'ay reglé les loix & obseruations de ce jeu aux regles suivantes.

I.

Premierement, vous prendrez vn jeu de Cartes ordinaire & osterez toutes les petites vous reseruant les 36. qui restent, comme au Ieu du Picquet, & conuenir de ce qu'il sera accordé par la Compagnie de joüer.

II.

L'on peut joüer depuis deux personnes iusques à six à cinq Cartes chacun.

III.

Ioüant six personnes ; il est à obseruer, que pour voir comme la partie sera assor-

tie,on donne à chaque perſonne vne carte, & les trois plus hautes ſont enſemble , & les plus baſſes pareillement,ainſi lors que l'on n'eſt que quatre,ou deux perſonnes à joüer, on obſeruera cette regle.

IV.

Ioüant à ſix perſonnes,celuy qui ſera au milieu donnera à couper , à celuy qui ſera au milieu de l'autre coſté de la Table , & qui iouera contre luy.

V.

Celuy qui aura la plus haute carte choiſira de faire ou non , attendu qu'eſtans ſix perſonnes,il y en a qui trouuent de l'aduantage de faire , & d'autres non : cela eſtant à la diſcretion de celuy qui aura coupé la plus haute:cela eſtant reſolu, celuy qui ne donne pas eſt celuy qui doit marquer le Ieu.

VI.

Celuy qui ne fait pas , prendra de la craye,pour marquer ſur la table le nombre des marques qu'il ſera accordé par la compagnie:ordinairement à ſix , l'on marque trente - cinq marques , & à quatre & à deux l'ordinaire eſt à vingt-vne , neantmoins le tout dépend de la volonté des Ioueurs.

VII.

Celuy du milieu qui fait (eſtant ſix) donnera cinq cartes à ſa volonté, ſçauoir, par vne, par deux, trois, ou par cinq cela dépend abſolument de luy , eſtant à remarquer qu'il faut qu'il donne touſiours durant la partie , de la meſme maniere qu'il a commencé,& ainſi chacun des autres donnera à ſon rang, ainſi qu'il eſt dit cy-deſſus.

VIII.

Iouant quatre perſonnes, celuy qui a les plus baſſes cartes eſt obligé de faire,& l'on coupe de trauers,afin qu'il n'y ait vne primauté,d'vn coſté ou d'autre, laquelle primauté eſt fort aduantageuſe.

IX.

Si celuy qui donne les cartes par inaduertance en retourne vne du coſté de ſon aduerſe partie,il luy ſera marqué trois marques par ſa partie : mais ſi d'auanture la carte venoit à ſe retourner de ſon coſté,il n'y a point de marque,& s'il ſe trouue des cartes retournées dans le Ieu,reconnuës par la Compagnie, il luy ſera encore marqué trois marques.

X.

Qui manque à donner de la meſme

façon qu'il a desia donné, il luy sera marqué trois marques par sa partie : & s'il arriuoit par hazard qu'il en donnast six pour cinq, il luy sera encor marqué trois marques : & en ostera iusqu'au nombre de dix cartes, qu'il mettra dans l'escart, & continuera à donner, ainsi qu'il auoit donné par cy-deuant.

XI.

Qui ioüe deuant son rang, releuera sa carte & luy sera marqué trois marques.

XII.

Qui renonce à la couleur que l'on luy iette perd la Partie.

XIII.

Qui conte Rome, village, double Ningre, &c. qu'il ne l'ait pas, quand il est reconnu, perd la partie.

XIV.

Qui ioüe auec six cartes pert la partie.

XV.

qui efface vne marque de plus qu'il ne luy appartient, perd la Partie.

XVI.

Qui accuse de trois marques à faux perd la partie.

XVII.

Pour parfaitement vous donner à enten-

dre ce jeu, il eſt neceſſaire de vous expliquer ce que c'eſt que Virlicqne, double Ningre, Triche, Village, double Rome,& Rome,la valeur des cartes,lors qu'elles ſont jointes enſembles, ſçauoir l'as vaut onze,& emporte le Roy, & ainſi le Roy emporte les autres plus baſſes.

Virlicque eſt, quatre cartes arriuées en vne meſme main de meſme façon, comme qui diroit, i'ay quatre as, ou 4.Roys & ainſi du reſte, à gaigné la Partie.

Triche ſont trois cartes de meſme ſorte arriuées dans vne meſme main ; comme trois as, trois Roys, ou autres cartes au deſſous.

Double Ningre ſont deux as,deux Roys arriuez en vne meſme main, ou bien deux as, deux dix,ou deux Roys en la place des as.

Village ſon deux Dames & deux Valets de meſme valeur, ou deux dix & deux neuf , à commencer depuis la Dame iuſqu'à la plus baſſe ſuiuante : & double Rome ſont deux as ou deux Roys arriuez en vne meſme main.

Rome eſt deux cartes ſemblables au deſſous des Roys & des as, arriuez dans vne meſme main.

XVIII.

La valeur du Ieu eſt, que qui a Virlicque à gaigné la Partie,& on efface toutes les marques.

XIX.

Triche vaut trois dans la main, s'il eſt d'as ou de Roys,quand tout paſſe, qu'il ne ſoit plus grugé,il vaut ſix,d'autant que les as & les Roys valent chacun vne marque.

XX.

Double Ningre vaut trois dans la main, quand tout paſſe & qu'ils ne ſoient point grugez ſçauoir le Roy & l'as : il eſt à remarquer,que quand vous joüerez vne des quatre cartes qui compoſent les Ningre, qu'il faut dire en la jettant,Piece de Ningre & en joüant vne autre carte dire autre piece;car s'il arriuoit que vous euſſiez effacé voſtre marque,ſans auoir dit piece & autre piece,on vous accuſeroit de toute la Partie & auriez perdu.

XXI.

Village vaut deux,en diſant piece & autre piece en les jettant, ainſi que cydeſſus.

XXII.

Double Rome vaut deux dans la main, & quand tout paſſe,qu'ils ne ſoient point

grugez, valent quatre: en diſant en les jettant, piece de Rome.

XXIII.

Rome vaut vn dans la main, en diſant en le iettant, Piece de Rome.

XXIV.

Le Steque eſt vne marque à effacer pour celuy qui fait la derniere leuée.

XXV.

Le mot de gruger, eſt quand l'on iette vne carte d'vne ſorte de laquelle on n'a pas, & que l'on ſoit contraint de ietter quelques as ou Roys, cela s'appelle Gruger, d'autant que celuy qui les gruge en efface autant qu'il en aura marquez : les as & les Roys valent chacun vn, ainſi qu'il a eſté dit cy-deſſus.

Fin du Ieu du Romeſtecq.

LE
DIVERTISSANT IEV
DE
L'IMPERIALE
Autrement dit les Vingt-quatre.

CE Ieu eſt vn des plus agreables & diuertiſſant que nous ayons inſeré dans ce Liure:mais pour y joüer auec plaiſir & ſatisfaction,vous obſeruerez les regles qui ſuiuent.

I.

L'on n'y peut joüer qu'à trois perſonnes,en donnant à chacun douze cartes,& celuy qui donne eſt obligé de montrer la derniere aux ioüeurs : le ieu eſtant composé de trente-ſix cartes , comme le Picquet.

II.

Apres auoir battu les cartes, l'on coupe à qui doit faire,celuy qui coupe la plus haute fait;c'eſt vn aduantage d'auoir l'as à la main,d'autant que l'on peut tourner vn

honneur ; ce qui s'appelle honneur, c'eſt l'as, le Roy, la Reyne, le Valet, le ſix.

L'on commence à conter par la quantité des cartes que chacun à de chaque ſorte: mais s'il arriuoit que chacun des ioüeurs euſſent pareille quantité de cartes d'vne meſme ſorte, alors il vous conuiendra de conter combien les cartes que vous auez font de points. L'as vaut onze, le Roy, Reine, Valet, valent dix chacun: & s'il arriuoit que les joueurs fuſſent eſgaux en points, celuy qui doit jouër le premier gaigne la primauté, & s'il arriue que chacun ait vne Imperiale en la main, chacun la conte, & enſuite l'on jouë les cartes comme à la Triomphe, celuy qui a plus de leuées gaigne les cartes & la partie.

III.

Pour marquer ſon ieu l'on prend des iettons, de la craye auec leſquels on marque ſur la table ce qui eſt accordé par les ioüeurs : mais l'ordinaire eſt en cinq marques, leſquelles valent vingt-quatre points chacun : l'on coupe à qui doit faire, la plus haute fait, & s'il arriue à celuy qui fait vn honneur, elle luy vaut quatre points, qu'il marque à coſté de luy. Si par hazard il ar-

riuoit que dans les douze cartes vn des Ioüeurs ieût vne ou deux Imperiales (comme il se peut rencontrer,) il les doit montrer sur la table, auant que conter combien il y a de cartes de points : car s'il contoit les points deuant les Imperiales, ses Imperiales seroient de nulle valeur.

I V.

Celuy qui fait, ne doit marquer les quatre points de la tourne, iusques qu'il n'ait veut si celuy qui ioüe contre luy n'ait pas l'Imperiale, car s'il les auoit marquez ils feroient effacez par celuy qui auroit l'Imperiale d'autant que celuy qui a l'Imperiale qui est vne marque qui vaut vingt-quatre ce que n'ayant pas marqué pour le Ieu ou les suiuans.

V.

Qui a plus de cartes d'vne mesme carte vaut quatre, que l'on marquera comme il a esté dit cy-dessus.

V I.

Chaque honneur que l'on iette sur le tapis vaut quatre : mais s'il arriuoit qu'vn des ioüeurs (le premier en cartes) iettast la Dame qui est vn honneur & que l'autre suiuant iettast le Roy il emportera la Dame, & celuy qui l'aura iettée perdra quatre

points, que celuy qui aura ietté le Roy, gaignera auec quatre autres, pour son Roy qui sont huit.

VII.

L'Imperiale est, vn as, vn Roy, vne Reyne, & vn Valet, ou bien quatre six : Les honneurs sont as, Roy, Reynes, Valets & six, lesquels tous valent quatre points chacun pour celuy qui les a en main.

VIII.

La couleur de la carte retournée emporte toutes les autres, comme à la Triomphe.

IX.

Qui renonce perd la Partie.

X.

L'on est obligé à leuer les plus hautes cartes emportées : par exemple, s'il arriue que l'on vous ioue vn valet, & que vous n'ayez pas la Dame de la mesme couleur, vous ne conterez rien en tout vostre Ieu.

XI.

S'il arriue que celuy contre qui vous iouez, aye plustost acheué les 24. points que vous il effacera les vostres quand mesme vous en auriez vingt, il efface vne marque qui vaut 24.



XII.

Quand on a joué toutes les cartes, l'on regarde ceux qui ont plus de leuées de cartes de chaque costé, ceux qui en ont le plus marquent quatre points.

XIII.

Si l'on vous jouë vne carte & que vous n'ayez point de la mesme couleur de celle qui retourne, afin d'auoir la main.

Fin du Ieu de l'Imperiale.

LE IEV DE L'HOMME d'Auuergne.

CE jeu est tres-diuertissant ; il se iouë à peu prés comme la Triomphe ordinaire ; l'on donne à chacun des ioüeurs cinq cartes, & il est à la volonté des joüeurs de retourner la carte, quand l'on aura donné à chacun ses cartes, pour voir de quel couleur il retourne. L'on iouë en tant & si peu de marques que l'on veut : l'ordinaire est en cinq marques ; chaque marque vaut vn jeu.

II.

Qui retourne le Roy vaut vn, celuy qui l'a en main vaut la mesme chose, d'autant que s'il en auoit trois ou quatre de la couleur, il contera autant qu'il en aura.

III.

Qui renonce perd la partie.

IV.

Qui fait joüer & perd le jeu, on luy marque, & en est demarqué vne au profit de sa partie.

V.

Quand les joüeurs sont d'accord de passer, c'est à dire de ne pas joüer, ils se rejouyssent, c'est à dire qu'ils tirent la carte de dessous, pour voir de quel couleur il retourne ; & alors celuy qui croit auoir beau jeu, il fait joüer : s'il arriue que quelqu'vn retourne, ou aye le Roy en main de la couleur de ce qui retourne, il vaut autant que le premier.

VI.

Il est permis de se réjuoyr iusques à trois, & s'il arriue que quelques-vns des joüeurs, aprés s'estre réjouy perde le Roy qu'il aura en ses mains, de la couleur precedente, il luy sera demarqué vne marque au profit de celuy qui l'aura pris.

III.

Qui iouë deuant son rang perd vn ieu.

Fin du Ieu de l'Homme d'Auuergne.

LE IEV DE L'HOMME, autrement dit la Beste.

CE Ieu qui est assez commun dans les Compagnies ordinaires & priuez, se iouë ordinairement à quatre ou cinq personnes au plus, & les cartes se donnent à chacun des ioueurs au nombre de cinq, ainsi qu'au ieu de la Triomphe, apres auoir osté toutes les petites cartes, depuis l'as iusqu'au six : l'as vaut onze? mais les restes sont au dessus, d'autant que le Valet emporte l'as:& lors que chacun à ses cinq cartes, celuy qui fait la main retourne la carte qui suit celle que l'on a donné au dernier des joueurs : & c'est celle-là qui marque la Triomphe du ieu, & ceux qui en ont beaucoup, disent aux autres qu'ils iouent, & lors le premier en carte est obligé de ietter telle carte qu'il luy plaira, à quoy il n'est pas permis de renoncer,

à peine de perdre autant comme il y a au jeu.

Et n'est permis de leur en renoncer que par vne carte de la couleur de la Triomphe : & si celuy qui a commencé de ioüer, ne leue trois mains, ou ne fait les deux premieres, il ne peut gaigner ce qui a esté mis au ieu, parce qu'vn autre faisant les trois mains, il fait perdre celuy qui a fait ioüer : c'est ce que l'on dit faire la *Beste*, à cause qu'il faut qu'il double le Ieu, d'autant d'argent qu'il y en a, & s'il arriuoit que tous les quatre ou cinq qui joüent ensemble, fissent chacun vne main, celuy qui a leué la premiere gaigne ce qui est au Ieu, soit celuy qui fait joüer, ou l'vn des autres Ioüeurs : & en cas qu'il aduienne que celuy qui fait ioüer ne leue aucune main, il fait la deuole, & paye autant d'argent qu'il y en a au ieu, & donne à chacun des Ioüeurs la somme qui sera conuenuë entre eux auparant que de ioüer.

Et lors que les Ioueurs n'ont pas de Triomphe, ny de cartes hautes pour entreprendre de iouer, ils disent tous ce mot, ie passe, à commencer au premier iusques au dernier, & à chaque fois les

cartes changent de main & celuy qui fait met ordinairement vne marque ou vn jetton au Ieu; aussi ce jeu est de facile instruction pour diuertir l'esprit de ceux qui ayment les Compagnies.

Fin du Ieu de la beste.

LE BEAV IEV DV REVERSIS,

Qui est maintenant en vsage dans les celebres Compagnies.

POur joüer ce Ieu dans sa perfection, il conuient entendre, qu'il se joüe auec toutes les cartes : & le Valet de cœur est appellé le *Quinola*, qui est la principale carte du jeu : il y a trois choses à obseruer, outre les Regles ordinaires dont il sera parlé cy-apres.

I.

La premiere est, que l'argent dont l'on

conuient pour mettre au Ieu, s'appelle la *Poule*, qui ne peut estre prise & gaignée que par le *Quinola* ietté en renonce sur le Carreau, Treffle, ou Picque.

II.

La seconde que celuy qui fait & leue le moins de cartes, où il n'y ait as, Valets, Dames, ou Roys, est payé par celuy qui en a le plus leué, d'autant d'argent qu'il en auoit à la *Poule*, & c'est-ce qu'on appelle payer le *Talon*, à celuy qui est le dernier en cartes, ou autre qui n'a rien leué.

III.

La troisiéme & derniere obseruation est que les as valent cinq, les Roys quatre, les Reines trois, & les Valets deux, ce qui sert seulement pour faire payer le Talon à celuy qui les leue.

Et pour entendre les regles du jeu, il faut de necessité que le premier en carte, commence à joüer par Cœur (s'il en a) apres qu'à quatre ou cinq, que l'on peut joüer à ce jeu du Reuersis, l'on a distribué tout le jeu de cartes entieres, tant haute que basses, & que chacun des Ioüeurs, en à seulement escarté vne qui demeure vne sur le Tapis.

Il n'est pas permis d'escarter du Cœur, par la raison qu'il faut tacher à sauuer la *Poule*, & forcer celuy qui a le *Quinola* entre les mains de le jetter sur la carte du Cœur que l'on jette sur la table, pource que quand on fait sortir *Quinola*, celuy qui le fera jetter sur la carte de cœur qu'il joüe oblige celuy qui donne le *Quinola*, de luy payer quatre marques ou jettons,& quelquefois vn à chacun des joüeurs, quand il est conuenu.

Celuy qui a toutes cartes hautes en son Ieu, peut sans en témoigner rien, entreprendre de faire le Reuersis, qui est à dire, de leuer luy seul toutes les cartes du Ieu, sans que pas vn des Ioüeurs en leue aucune main ; & faissant ce Reuersis,il gaigne non seulemeni la *Poule*, mais mesme on luy rend, si quelqu'vn l'auoit prise, & outre ce, chacun des Ioueurs luy donne deux marques, selon qu'il est arresté au commencement du Ieu.

Il est aussi de la regle du Ieu, que celuy qui leue en renonce le *Quinola*, donne deux marques à celuy qui l'a donné sur le picque, carreau, & treffle, & à l'esgard des as, lors qu'aussi on les jette sur vn autre couleur que celle que l'on

joüe sans renoncer, celuy qui les leue donne vne marque à celuy qui les jette pour chacun as.

La subtilité de ce Ieu, pour le bien joüer est, que si par exemple, on auoit dans ses cartes vne haute cartes auec vne petite, & que la main vous doiue venir, afin de vous debarrasser, & leuer le moins de cartes que vous pourrez. Il faut prendre de vostre haute carte, puis jetter vostre petite, afin de mettre vostre compagnon en jeu, & qu'il puisse leuer les autres mains qui restent à faire, car par ce moyen vous vous deschargez du *Talon*, qui vaut autant que la *Poule*, lequel Talon se paye, à cause de la quantité des Roys, Reynes, Valets, & As, qui se trouuent dans les cartes que vous auez leuées, & que le moins que vous en pouuez auoir est le meilleur : aussi les fins Ioueurs sont ceux qui peuuent tousiours fournir de cartes au dessous de celles qui sont iouées par les precedants joueurs : l'aduantage estant, comme dit est, de ne rien leuer du tout, pour gaigner le Talon.

Encore qu'il ne soit pas permis d'escarter du cœur, neantmoins si l'vn des Ioueurs n'en auoit que le Roy ou la Reyne, sans

vne plus baſſe, pour remettre les autres dans le Ieu de cœur, pour pourſuiure le *Quinola*,il eſt permis en ce cas de l'eſcarter, mais on ne peut abſolument eſcarter le *Quinola*,ny les As.

Il n'eſt pas auſſi permis de renoncer, car ſi cela eſtoit découuert, l'on feroit payer à chacun des Ioüeurs deux ou trois marques,plus ou moins,ſuiuant ce qui ſeroit conuenu.

Il n'eſt pas permis auſſi de joüer deuant ſon rang ainſi qu'aux autres Ieux,dont les regles ſont cy-deuant.

Fin du Ieu du Reuerſis.

LES



LES IEUX
FAMILIERS
Et divertissans de Cartes, appellez les petits Ieux, qui sont.

Le Cul-bas, la Ferme, les trois Ieux, Belle, Flux, & Trente-un, & les quatre Jeux, Gé, Point, Flux, & Sequence.

Ensemble les regles qu'il faut observer pour y jouër parfaitement.

LE CVLBAS.

LE jeu du Cul-Bas se peut jouer, cinq ou six personnes plus ou moins celuy a qui il échet de donner les cartes en donne cinq a chaque personne, qui est du jeu, & apres avoir pris ces cinq, il en met vn nombre descouvert sur le tapis, qui est au plus huit, le surplus ne se void point: lors le premier qui doit jouer, regarde si dans ses cartes il y en a quelque pareille en valeur de celles qui sont decouvertes: comme par exemple, s'il y a vn as decouvert, il le levera avec celuy qu'on a dans son jeu; celuy qui le suit levera un deux s'il y en a descouverts & ainsi de toutes les cartes qu'on a dans la main, & s'il arrive que vous n'ayez point de cartes de la valeur de celles retournées sur la table, on met son Culbas (c'est à dire) que vous estendrez vos cartes commes les premieres retournées, & ne gaignerés rien de l'argent mis au jeu, les cartes de ceux qui mettent

culbas servent aux autres à les lever jusqu'à la fin ; car celuy qui a plustost tire ses cinq cartes differentes gaigne,& oblige les autres à luy donner autant de jettons ou de marques , qui leur restent de cartes entre les mains , & s'il arrive que vous ayez trois cartes d'une mesme façon, comme trois quatre , trois cinq , ou trois autres,& que sur le tapis le quatriéme soit retourné , vous pouvez avec trois lever celle retournée , qui est une grande descharge & preparation à gaigner le jeu, parce qu'il ne vous reste que deux cartes dont il est aisé de se deffaire, & l'on ne leve les cartes retournées que l'une apres l'autre,& chaque joüeur à son tour,il n'est pas permis de lever deux cartes à la fois, sinon qu'il y en eust trois de retournées,& que vous eussiez la quatriéme ; & si dans les cinq cartes il vous arrivoit quatre as, ou quatre autres cartes semblables,il vous est permis de les écarter , & l'on vous en donne d'autres.

LE JEV
DE LA FERME.

POVR joüer à ce jeu, lors que la compagnie eſt aſſemblée & aſſiſſe, l'on doit demander à l'vn d'eux qui veut eſtre le *Fermier*, & à quel prix il veut prendre la ferme; lors l'vn l'a met par exemple, à dix ſols, l'autre à vingt, & celuy qui la met le plus haut demeure le fermier, & met l'argent ſous le chandelier, ou dans la bourſe des jettons, puis prend les cartes & en oſte les quatre huits, parce que le prix de la ferme eſt ſeize, & que ce nombre arriveroit trop ſouvent, & l'on depoſſederoit trop toſt le fermier ſi ces huits eſtoient dans le jeu: car la maniere de joüer eſt, que le fermier donne aux joüeurs chacun vne carte du deſſus du jeu, & vous en donne une apres du deſſous, pour fournir juſqu'au nombre de ſeize points, & ſi le nombre paſſe ſeize, on luy donne autant de marques ou de jettons que l'on paſſe

ledit nombre de seize, comme par exemple, si vous aviez un dix, & il vous en donne un autre, vous luy payeriez quatre jettons.

L'as de ce jeu ne vaut qu'un, mais toutes les autres testes, comme Roys, Reynes, & Valets, valent dix.

Lors que l'on a douze, treize, quatorze, ou 15. points, on s'y peut tenir pour éviter de passer & payer au fermier; & s'il arrive 16. à quelqu'un de ceux qui joüent, l'on gaigne les jettons que l'on met au jeu à chaque fois que l'on bat les cartes, n'y ayant que le prix de la ferme qui demeure jusqu'à ce que le nombre de seize points se rencontre aux cartes qu'il vous donne, auquel cas vous gaignez la ferme, & depossedez le fermier pour vous mettre en sa place, & ainsi ce jeu est assez joly & recreatif.

LE JEV DE LA BELLE, LE FLVX, ET LE trente-vn.

PLVSIEVRS personnes peuvent aussi jouër a ces trois jeux ; chacun joüeurs met trois jettons, en trois petites escuelles ou assiettes, qui est à chacune un, l'on donne apres trois cartes à chaque personne, sçavoir deux couvertes & une retournée, qu'on appelle la Belle, & celuy des jouëurs qui a la plus haute carte retournée, gaigne ce qui est mis en l'escuelle de la Belle.

L'as à ce jeu vaut onze, & va apres les dix, mais le Valet ne laisse d'aller au dessus pour la Belle, & dans le point le Valet, la Dame, & le Roy ne valent que dix chacun, ceux qui ont trois cartes

d'vne méme couleur, ſçavoir trois picques, trois treffles, & trois careaux, ou trois cœurs, gaignent le flux, & le plus de point l'emporte.

Lors que la Belle & le flux ſont tirez, l'on donne des cartes du deſſus aux joüeurs, s'il en veulent pour aller juſqu'au nombre de trente-vn, & s'ils le paſſent, s'ils ne gaignent rien, & l'on met leurs cartes deſſous, mais s'il leur arrive trente-un au juſte, ils prennent ce qu'il y a dans la troiſiéme bourſe.

Il eſt auſſi permis de ſe tenir à un nombre as deſſous de trente un pour ne pas paſſer, & celuy qui a le plus haut point gaigné, comme s'il avoit ce veritable nombre : ce jeu eſt innocent & il ne s'y peut faire aucune tricherie.

LES

QVATRE IEVX,

GE,

POINT, FLVX,

& Sequence.

APres avoir convenu avec les joüeurs quelle somme ils jouënt, l'on met quatres assiettes, Tasses, ou Bourses, sur la Table, en chacune desquelles, comme aux troix jeux cy-dessus, chacun met vn jetton; la premiere est pour le Gé, la seconde pour le Point, la troisiéme pour le flux, & la quatriéme pour la sequence.

L'on donne à chaque personne trois cartes couvertes, dans lesquelles se rencontrant deux Roys, deux as, ou deux dix, ou d'autres, ces deux semblables s'appellent Gé, & si dans la compagnie

comme il eſt ordinaire, il s'en rencontre pluſieurs qui ayant le Gé, ils peuvent envier l'vn ſur l'autre la ſomme qui eſt dans la premiere bourſe & le plus haut l'emporte, les deux as emportent les dix & valent vingt & demy pour le point.

Le Point qui à tiré deux cartes d'une meſme couleur, ſe peut auſſi envier par les joüeurs, & les plus haut l'emporte.

Et ſemblablement le Flux, qui eſt quand les trois cartes ſont de treffle, picque, carreau, ou cœur, s'envie l'un ſur l'autre, & le plus haut le gaigne.

Quant à la Sequence, c'eſt lors que les trois cartes ſe ſuivent comme un, deux, & trois Valet, & Reyne, & Roy, & ainſi des autres; la plus haute Sequence emporte la plus foible, & les joüeurs peuvent encherir les vns ſur les autres, comme au Gé, Point, & Flux; mais s'il arrive que dans ce Ieu il n'y ait point de Gé, Poinct, Flux, & Sequence, ce qui arrive rarement, l'argent des bourſes double autant de fois qu'on

bat les cartes ſans rien gaigner, & j'ai veu quelquefois ce Flux, & Sequence monter à de tres-groſſes ſommes, faute de ſe rencontrer dans ce Ieu, la Sequence Flutée qui eſt celle de trois cartes d'une méme couleurs,emporte toutes les autres.

FIN.



